N64 saturn playstation

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

II. ÉVFOLYAM 2. SZÁM 1998

576 FT

576 KONZOL





CRUIS'N USA - N64

NAGYÉRTÉKŰT VEGYENEK!

MACE - N64

ÚJ CSILLAG A NINTENDO EGÉN

MOST LETT VÉGE, KEZDD ÚJRA! N64



NAGANO WINTER OLIMPICS '98

AKIT A BOSSZÚ ÉLTET

AUTO DESTRUCT - PSX



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD HÍVJ!

PLAYSTATION

	Fogy. ár	Akciós ár
2XTREME	13990.-	
ACE COMBAT 2	11990.-	
AGENT ARMSTRONG	11990.-	
ALONE IN THE DARK	13990.-	
ASSAULT RIGS	11990.-	
AUTO DESTRUCT	11990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-	
BATMAN FOREVER ARCADE	13990.-	9990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6990.-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-	



	Fogy. ár	Akciós ár
BLAM MACHINHEAD	13990.-	9990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-	
C&C RED ALERT	13990.-	
COLONY WARS	11990.-	
CONTRA LEGACY OF WAR	13990.-	
CRASH BANDICOOT 2	13990.-	
CRITICOM	11990.-	
CROC	11990.-	
CRUSADER NO REMORSE	11990.-	
CRYPT KILLER	9990.-	
DARK STALKERS	13990.-	
DARKLIGHT CONFLICT	13990.-	
DESTRUCTION DERBY	13990.-	
DEVIL S DECEPTION	12990.-	
DISRUPTOR	9990.-	
DRAGON HEART	13990.-	



	Fogy. ár	Akciós ár
DUKE NUKEM	13990.-	
DYNASTY WARRIORS	12990.-	
EARTWORM JIM 2	13990.-	
FADE TO BLACK	7990.-	
FIFA 98	13990.-	
FIGHTING FORCE	12990.-	
FINAL FANTASY VII	13990.-	
FIRO & KLAWD	13990.-	
FORMULA 1 97	11990.-	
FORMULA KARTS	9990.-	
FROGGER	11990.-	
G POLICE	12990.-	
GRAND THEFT AUTO	12990.-	
GRID RUNNER	13990.-	



	Fogy. ár	Akciós ár
HERC S ADVENTURE	12990.-	
HERCULES	12990.-	
INCREDIBLE HULK	13990.-	9990.-
IRONMAN XO MANOWAR	13990.-	
JERSEY DEVIL	13990.-	
JOHNNY BAZOOKATONE	9990.-	
JUDGE DREDD	11990.-	
JUMPING FLASH 2	5990.-	
KILEAK THE BLOOD	9990.-	
KILLING ZONE	13990.-	
KING OF FIGHTERS 95	13990.-	
LETHAL ENFORCERS	12990.-	
LOST VIKINGS 2	9990.-	
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11990.-	
MADDEN NFL 98	11990.-	
MARVEL SUPER HEROES	12990.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
MECHWARRIOR 2	13990.-	
MICROMACHINES V3	13990.-	
MIDNIGHT RUN	11990.-	
MONSTER TRUCK	12990.-	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	13990.-	
MOTO RACER	12990.-	
MOTOR MASH	12990.-	
MOTORTOON GRAND PRIX 2	13990.-	
NANOTEK WARRIOR	13990.-	
NASCAR 98	13990.-	
NBA LIVE 98	13990.-	
NEED FOR SPEED	13990.-	
NEED FOR SPEED 2	11990.-	
NHL 97	9990.-	
NHL POWERPLAY	13990.-	
NIGHTMARE CREATURES	11990.-	
NUCLEAR STRIKE	11990.-	
OVERBLOOD	13990.-	
PANDEMONIUM 2	13990.-	
PERFECT WEAPON	13990.-	
PGA TOUR GOLF 98	13990.-	
PHILOSOMA	9990.-	



	Fogy. ár	Akciós ár
POED	9990.-	
PORSCHE CHALLENGE	13990.-	
PROJECT X 2- NO RELIEF	13990.-	
RAGE RACER	9990.-	
RAMPAGE WORLD TOUR	11990.-	
RAPID RACER	9990.-	
RAYMAN	7990.-	
RAYSTORM	11990.-	
RELOADED	13990.-	
RESIDENT EVIL	13990.-	
RESIDENT EVIL DIRECTOR S CUT	12990.-	
RETURN FIRE	13990.-	
RIDGE RACER REVOLUTION	13990.-	
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-	
SAMURAI SHOWDOWN III	13990.-	9990.-



	Fogy. ár	Akciós ár
SHADOW MASTER	11990.-	
SHELL SHOCK	9990.-	
SOULBLADE	11990.-	
SOVIET STRIKE	7990.-	
SPACE HULK	13990.-	
SPEEDSTER	13990.-	9990.-
STAR GLADIATORS	9990.-	
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-	9990.-
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-	
SUIKODEN	11990.-	
SWAGMAN	11990.-	
SYNDICATE WARS	13990.-	
TEST DRIVE 4	12990.-	
THE NOTE	12990.-	
TIME COMMANDO	9990.-	
TOBAL No1	5990.-	
TOKYO HIGHWAY BATTLE	11990.-	
TOMB RAIDER II	13990.-	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TRANSPORT TYCOON	7990.-	
TRASH IT	13990.-	
TRUE PINBALL	6990.-	
V-RALLY	13990.-	
VICTORY BOXING	13990.-	
VIEWPOINT	9990.-	6990.-
WARCRAFT II	13990.-	
WING OVER	13990.-	
WORMS	6990.-	
Z	9990.-	

SATURN CD-k

	Fogy. ár	Akciós ár
ALIEN TRILOGY	7990.-	
BATTLE MONSTERS	13990.-	7990.-
BLACK FIRE	13990.-	7990.-
CRIME WAVE	13990.-	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	7990.-	
EARTHWORM JIM 2	13990.-	7990.-
FIFA 97	13990.-	7990.-
GOLDEN AXE THE DUEL	7990.-	
KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-	
NASCAR 98	7990.-	
NEED FOR SPEED	13990.-	7990.-
ROAD RASH	13990.-	7990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	7990.-
SHINOBI X	9990.-	7990.-
SKELETON WARRIORS	13990.-	7990.-
SPACE JAM	13990.-	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	7990.-
STREET FIGHTER ALPHA 2	7990.-	
STRIKER 96	12990.-	7990.-
TUNNEL B1	13990.-	7990.-
VIRTUA RACING	7990.-	
VIRTUAL OPEN TENNIS	7990.-	
WWF WRESTLE MANIA	7990.-	

AKCIÓ! 7990 FT/DB



NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD HÍVJ!

NINTENDO 64

BLAST CORPS	9990.-
BOMBERMAN 64	12990.-
CAMELEON TWIST	15990.-
CLAY FIGHTER	15990.-
CRUISIN USA	15990.-
DIDY KONG RACING	15990.-
DOOM 64	12990.-



DUKE NUKEM 3D	15990.-
EXTREME G	15990.-
F1 POLE POSITION	15990.-
FIFA 64	9990.-
FIFA 98	16990.-
GOLDEN EYE	15990.-



HEXEN	15990.-
INT. SUPERSTAR SOCCER	12990.-
KILLER INSTINCT GOLD	9990.-
LAMBORGHINI	15990.-
LYLAT WARS	15990.-

MACE	15990.-
MADDEN FOOTBAL 64	16990.-
MARIO KART	11990.-
MISCHIEF MAKERS	15990.-



MORTAL KOMBAT TRILOGY	15990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	15990.-
NBA HANGTIME	15990.-
PILOT WINGS 64	9990.-
SAN FRANCISCO RUSH	15990.-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	12990.-
SUPER MARIO 64	11990.-
SUPER MARIO KART	12990.-



TOP GEAR RALLY	15990.-
TUROK DINOSAUR HUNTER	13990.-
WAVE RACE	9990.-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	15990.-

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET)	1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS)	3999.-
NES ACTION REPLAY	5999.-
NINTENDÓ 64 JOYSTICK	9999.-
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	3999.-
NINTENDO 64 RF K'BEL	7999.-



NINTENDO 64 RUMBLE PAK	4999.-
NINTENDO 64 TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	9999.-
PSX ANALOG JOYPAD	9999.-
PSX ARCADE STICK	9999.-
PSX CONTROL STATION PAD	3999.-
PSX DOMINATOR	9999.-
PSX EGÉR	9999.-
PSX ERAZER MP5 GUN	12999.-



PSX JOY HOSSZABÍTÓ	1999.-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA 16MB	11999.-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA 1MB	4999.-
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999.-
PSX PREDATOR GUN	9999.-
PSX REAL ARCADE GUN	19999.-
PSX RF KÁBEL	7999.-
PSX TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
PSX TRIDENT PAD(ANALÓG)	HÍVJ

SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999.-
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999.-
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999.-
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999.-



SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999.-
SATURN PREDATOR GUN	9999.-
SATURN REAL ARCADE GUN	19999.-
SATURN TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-



SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999.-
SNES JOY - ACTION PAD	3999.-
SNES TOPFIGHTER JOY	9999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-



Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM









aktuális 03

Ehavi "aktuálisunk" a magyarázatok jegyében fogantatott. Az első dolog, ami magyarázatra szorul, az a borító bal-felső sarka - ott ugyanis ezesetben nem szerepel a hónap megjelölése. Nos, ez nem nyomdahiba! Kezdetben úgy gondoltuk ugyanis, hogy egy olyan újságra, ami mindig hónap végén, 25-28.-a körül jelenik meg, érdemesebb ráírni a következő hónap nevét. Milyen furcsán néz az ki, hogy a lap február 25.-én kerül terjesztésre, a legtöbben már csak pár nap csúszással márciusban veszik meg (vagy jutnak hozzá) és azt látják, hogy ez még csak a februári szám. Sajnos elgondolásunk kudarcba fulladt! Az előfizetők és a megrendelők 40%-ával ugyanis félreértésbe keveredtünk: mást kaptak, mint amit kértek, ők nem arra a számra gondoltak, hanem az előzőre, satöbbi... Tehát most kihagytuk a hónap megjelölését, megváltoztattuk az évfolyamot, a következő újság akkor a MÁRCIUSI lesz (megjelenik március 25.-én, 2. évfolyam 3. szám, 1998 március). Az "aktuális" mellett ezentúl egy számot láthattok majd, ez az adott újság SORSZÁMÁT jelöli.

A másik megmagyarázandó dolog az értékelőkben szereplő "százalékok" drasztikus csökkentése. Újra átlapozva ugyanis az előző számokat azt vettem észre, hogy a legtöbb játék igen magas osztályzatot kapott. Sajnos beleestünk abba a hibába, hogy elfelejtettük: a PlayStation és a N64 még csak a gyermekkorban van, egyre jobb programok jönnek ki rá, ezáltal egy év múlva már 150%-ot kéne adnunk egy-egy mestermunkára. Ezért a következő a helyzet: mostantól egy átlagos (nem is túl jó, de nem is förtelmesen rossz) játék 50%-ot ér. Így elérjük azt, hogy a szinte tökéletes anyagok kapjanak csak 90 vagy annál nagyobb százalékot. Az értékelő többi része változatlan marad és kizárólag az adott programra vonatkozik (nem úgy, mint a százalék, amely az összes hasonló kategóriájú játék között elfoglalt helyet mutatja). Mégegyszer mondom tehát, hogy az "értékelő" és a "százalék" NEM szorosan összefüggő kategóriák.

Remélem a plusz nyolc oldallal és az apróbb változtatásokkal meg vagytok elégedve, de a jövő hónaptól még újabb meglepetéseket tartogatunk.

Martin

ISSN 1417-9296
Nyomás: Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(98.2529/02-66-22)
Felelős vezető: Vinkó György vezérigazgató
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt. és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Bloody Roar



HÍREK

VEGYES

Ebben a hónapban is megkaptuk a szokásos PSX demó "szeretetcsomagot" az ELECTRONIC ARTS-tól. Volt benne Need For Speed 3 (sajnos csak amerikai NTSC verzió), Skull Monkeys (mászkálós-gyúrmafigurás játék), Theme Hospital (korházszimulátor) és a legizgalmasabb, a Wargames (3D-s sci-fi harci játék, amely a C&C+Nuclear Strike+Return Fire keveréke). A játékokról a következő számunkben olvashattok előzetest.

A NINTENDO jelentései szerint 1997-ben több GameBoy-t adtak el, mint az előző két évben és ezt a tendenciát '98-ban is tartani akarják. Éppen ezért minden eszközt megragadnak a kis "zsebgép" további népszerűsítésére. A következő GB őrület (ami természetesen Japánból indult) a POCKET MONSTERS lesz. Az új találmány a Tamagochi-ra épül, annak egy továbbfejlesztett változata. A GameBoy-ban élő házi-szörnyünket fel kell nevelni, trenírozni és oktatni, hogy aztán egy Link-kábel segítségével két gépet összekötve egymásnak tudjuk ereszteni a dögöket. Bizarr...

Szintén az idén várható az új GameBoy modell, a GB Light. Ennek a világító kütyünek a segítségével a sötétben is tudunk játszani.

Végül a legizgalmasabb újdonság a GameBoy Pocket Camera. Ez egy olyan kiegészítő, amelyet a kazetta helyére kell beilleszeni és úgy néz ki, mintha egy "szemes" teniszlabdát ragasztottunk volna a gép tetejére. Namost a "szem" egy mini fényképezőnek felel meg! Bármit vagy bárkit lekaphatunk vele, a kép pedig azonnal megjelenik a GB képeryőjén. Ezt akár át is rajzolhatjuk, majd elmenthetjük a masina memóriájába.



NINTENDO 64 UTÁNPÓTLÁS

Minden eddiginél jobban beindult a NINTENDO 64-es játékok fejlesztése. Ráadásul minden kategóriában és stílusban várható valamilyen komolyabb anyag, melyek közül itt most háromra hívjuk fel a figyelmeteket. A verekedős család a BIO FREAKS című MIDWAY játékkal bővül. Ebben "biológiailag mutáns, páncélos-robot gyilkológépezetek" küzdenek egymás ellen. A karakterenkénti 20 speciális mozgás mellett kivégzések és extra kombinációk is rendelkezésünkre állnak majd. A kalandjátékok frontján beállt pangást szünteti meg a MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON, a KONAMI-tól, végül vessetek egy pillantást a csodálatos grafikájú, szokatlanul dinamikus kameraállásokat használó NBA COURTSIDE-ra.



BIO FREAKS


BIO FREAKS


NBA


NBA



GOEMON

ÚJ ARCADE GÉPEK

Az idén is megrendezék Japánban az ATEI ARCADE SHOW-t, ahol a játéktermi gépek gyártói mutatják be újdonságaikat. A FIGHTING BUJITSU és a RACING JAM nevű csodák állítólag még 2000 előtt elkészülnek PSX-re és N64-re is!

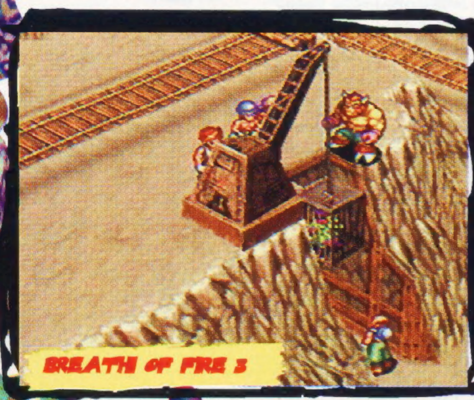

BUJITSU



RACING JAM

RPG A CAPCOM-TÓL

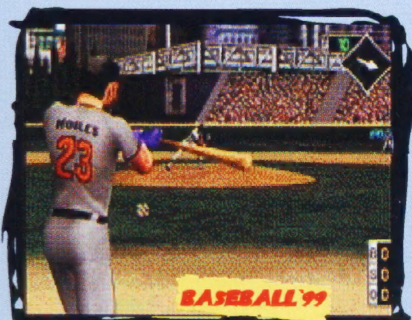
A CAPCOM nem tétlenkedik, hiszen tovább folytatja elképesztően sikeres RPG sorozatát a BREATH OF FIRE 3-mal. A játék klasszikus japán RPG, talán már márciusban ki is próbálhatjuk


BREATH OF FIRE 3

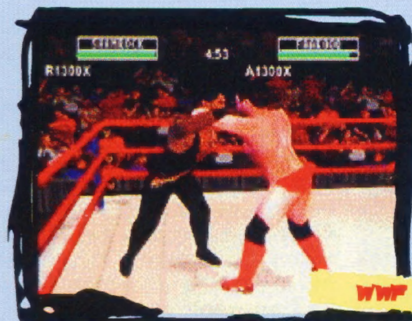

BREATH OF FIRE 3

MÉG MINDIG NINTENDO 64

Igaz, hogy hazánkban nem sokan űzik a Baseball nevű sportot, de talán érdekességként nem árt szólni az ALL STAR BASEBALL '99-ről, amely egy 1-4 személy által játszható sportprogram. Grafikája egyszerűen csodálatos.
Nevetséges, kamu és túl "amerikai" - ez a


BASEBALL '99

pankráció. Mindamellett szórakoztató, és talán az lesz az ACCLAIM következő N64-es programja is, a WWF WARZONE. A stuff érdekessége a szereplők szokatlanul nagy mérete.
Ha jól emlékszem, űrhajós/lövöldözős já-


WWF

ték eddig még nem jelent meg NINTENDO 64-re (vajon miért?). Végre az ACCLAIM észbekapott, tehát készül a FORSHAKEN. Ezt a játékot is lehet majd egyszerre 4-en nyomni, ami a lövöldözős anyagok között enyhénszólva szokatlan.


FORSHAKEN



BATMAN ISMÉT SZÍNRELÉP

Az ACCLAIM jóvoltából 1998 második felében egy egészen különleges játékkal bővül az amúgy igen gazdag PlayStation kínálat. A BATMAN & ROBIN egy kaland/akció program, amely a film cselekményét követi végig, persze csak "lazán". A Gotham City-ben játszódó sztoriban Doctor Freeze lesz a főellenfelünk. További érdekesség, hogy a program készítői az egész várost "megkomponálták" polygonokból, így egy (a valóságban kivetítve) 27 négyzetkilométeres helyszínt kell bejárnunk. A B&R grafikája szemlátomást egyedülálló, és a hírek szerint még a csinoska Batgirl is feltűnik majd a színen.


BATMAN AND ROBIN


BATMAN AND ROBIN


BATMAN AND ROBIN

PISZTOLYOS JÁTÉK JAPÁNBÓL

A fénypisztolyos játékok rajongóinak készül az ELEMENTAL GEARBOLT, természetesen PlayStation-re. Az 1998 márciusára ígért program sci-fi/fantasy környezetben játszódik és előreláthatólag ketten is lehet majd küzdeni vele. Hatalmas szörnyek, akció földön, vizen és víz alatt is!!



ELEMENTAL GEARBOLT



ELEMENTAL GEARBOLT



BOMBERMAN

ÚJRA BOMBERMAN

A HUDSON SOFT nem adja fel, hiszen legsikeresebb főhősüket, Bomberman-t most kihozzák PlayStation-re is. Az alapvetően akció stílusú játék címe BOMBERMAN WORLD, megjelenése 1998 végére várható.


ELEMENTAL GEARBOLT

HEART OF DARKNESS

Platform. Mit tagadjam, amióta az eszemet tudom rajongok az efféle stílusú játékokért. Példának okáért ott volt a ugye az Another World, vagy a Flashback, melyek a maguk idejében a jó kis 2 dimenziós grafikájukkal vettek le a lábamról. Aztán teltek múltak az évek, s amióta hódítanak az új generációs gépek olyan nevek élnek a köztudatban, mint a Crash Bandicoot vagy az Oddworld – hogy csak a legnevesebbeket említsem. Aztán felröppent a hír, hogy újabb platform játék körvonalazódik Heart of Darkness névvel, amit a volt Delphine csapatból verbuválódott csapat fog nekünk összehozni.

A játékot tehát az az Amazing Studios készíti majd, melyet 1992-ben alakított két francia fiatalember: Éric Chahi és Frédérick Savoir. Ezen nevek talán így önmagukban nem sok emléket idéznek fel, ám ha megadom azt a támpontot, hogy anno a Delphine cégnél voltak alkalmazottak (sőt szerves résztvevői voltak a Flashback és az Another World kódolásának), akkor valószínűleg sokak számára körvonalazódik új munkájuk minősége. Mert, hogy egy minőségi játékot fognak csinálni ott tizenketten, az biztos.

Játékuk alapállása a következő: van egy kicsit szórakozott, ámde annál inkább élettel telt 10 éves kissrácunk, aki Andy névre hallgat. A fiú állatbarát lévén tart aháznál egy kutyuskát is – akinek elég vicces neve van – ő Whisky. Minden nap ugyanúgy kezdődik Andy számára. Reggel felkelni, bebattyogni az iskolába, ahol halálra unja magát. Ám az egyik napon valami más is történik. Iskola után kedvenc kutyusa várja őt, s mint mindig, elmennek játszani a parkba. Hát ezúttal nem kellett volna. Egyszer csak elsötétül minden, valamiféle gomolygó füst jelenik meg, s hirtelen elnyeli szegény kutyust. Na ennyi kell a mi kis barátunknak – hazarohan, előkapja a kis házi időgépét, s elindul utánajárni ennek a rendkívüli eseménynek.

Innen lépünk a képbe..., de a többit majd akkor, ha tényleg megjelent a játék. Most inkább a technikai részletekbe merülnék bele. A játékot magát PC-s környezetben kezdték el fejleszteni már 1993 környékén, s azóta mindig olyan címszóval rukkoltak elő, hogy "mindjárt megjelenik". Igaz, hogy kezdetben a Virgin terjesztette volna a játékot, de mostanában egy kicsit összevesztek, s így leálltak a fejlesztések. Ekkor közbelépett a bátor Interplay és az Inforgrames, akik végül terjeszteni fogják a stuffot. Persze a készítők a hercehurca alatt sem tétlenkedtek, mert sikerült egy eléggé jól kidolgozott mozgástáblázatot kidolgozniuk. Egyes játékoknál feltűnhet, hogy kicsit abnormálisan csapnak át a futásból például az ugrásba a fázisok. Ezt itt most nem fogjuk tapasztalni, hiszen menet közben a játék egy táblázatba rakja el az összes lehetséges következő mozdulatot számítván arra, hogy minden fázis bármikor aktiválható legyen. Így azt a hatást érik el, hogy szépen egybefolynak a mozgások, öröm lesz majd nézni. Drága kis programunkban természetesen nem lesznek híján a speciális mozgások sem, karakterünk bátran alkalmazhatja őket a tengernyi helyszínen. Andy tud majd futni, ugrani, lőni, úszni, lengeni és mászni - sőt egyes dolgokat még kombinálni is kell néha.

Nos, most már merem remélni, hogy a készítők nem szórakoznak tovább, s legeslegutolsó megjelenési dátumukat (1998 - Tavasz) képesek lesznek betartani. Az előzetes egy nagyon korai PC verzió és némi Internetes információ alapján készült.

Bagó Péter













WILD 9

Azt hiszem a Shiny céget nem nagyon kell bemutatni senkinek. Igaz ugyan, hogy nem egy régi csapat, ám eddigi produktumaikkal igencsak feladták a leckét a konkurenciának. Gondoljunk itt csak az Earthworm Jim-re, vagy akár a mostanában debütált MDK-ra – mindig is valami elképesztő nagy ökörséget vehettünk kézbe tőlük. S most hírt kaptunk egy szintén épületes darabról mely a Wild 9 címet viseli.

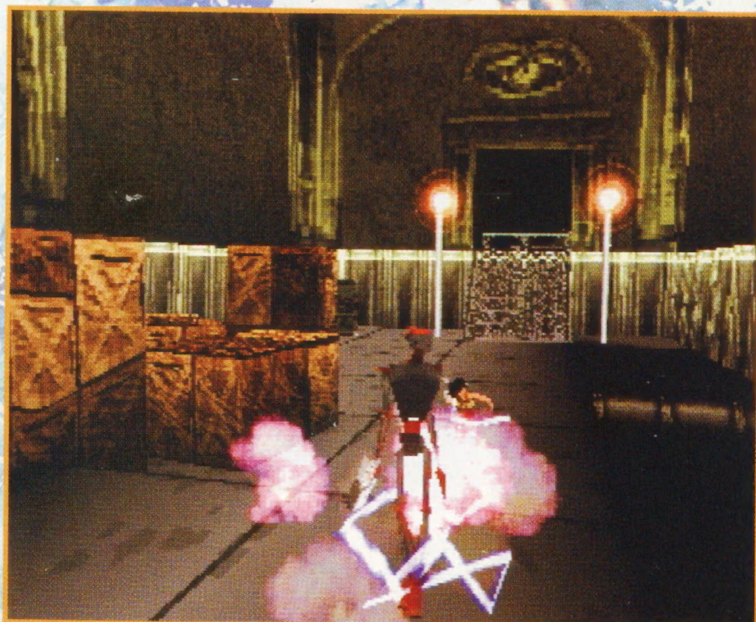
Játékuk alapvető célja a nevetés és felhőtlen szórakozás biztosítása órákon keresztül, de legalábbis addig, míg tart a játék. Lényegében a "platform" stílusjegyeket magába foglaló kis akció game lesz a Wild 9, elég fura jövőképpel megdobva. Az akcióról magáról csak annyit hogy – no de idézzük inkább a mester szavait: "I think weapons are really important in games..." Ooopsz, elfelejtettem bekapcsolni a fordítógépet – bocsi. Szóval következzenek Dave Perry – a Shiny elnökének szavai: "Úgy gondolom a fegyverek nagyon fontosak a játékokban. Nézz csak meg egy Mario-t, vagy egy Donkey Kong-ot, mit tudsz csinálni ott fegyver nélkül? Ráugrasz az ellenfélre és ezzel kész is!". Nos most ez a helyzet gyökeresen meg fog változni. Főhősünk ugyanis egy elég extrém dolgot hord magánál fegyver címén. "Azért ne aggódjatok, ez a játék nem lesz egy hidegvérű gyilkológép története. A szokásos Shiny minőségben fog elkészülni, amit igyekszünk megtölteni egy adag humorral is". Egyébként néha beugranak majd Full Motion Video részletek is – így könnyítve a nehéz tortúránkon.

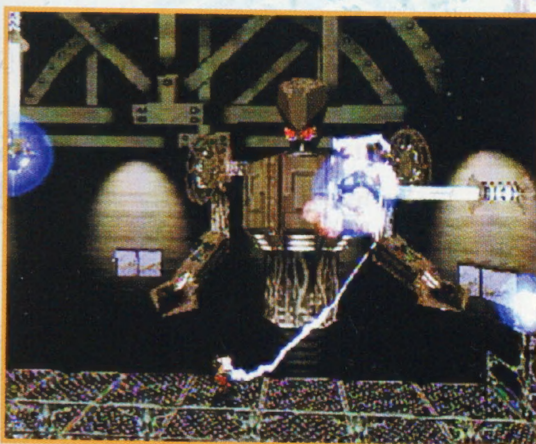
Maga a játék elég érdekes ötvözete lesz a 2D és a 3D adta dimenziólehetőségeknek (ezt a szót honnan szedtem???), ugyanis a háttér teljesen "háromdésen" lesz ábrázolva, míg az akció maga csak "kétdében" zajlik majd. Ebből következik, hogy a játékosnak olyan komfortérzete támad, mintha "Full 3D" lenne az egész kép (lényegében azt tükrözi ez a marhára bonyolult mondat, hogy rengeteg olyan dolgot láthatsz, ami színes, szagos, sztereo, de csak oda mehetsz ahová kell is, tehát eltévedni lehetetlen). Most, hogy a Shiny kirukkolt az MDK PSX-es változatával, végre teljes erőbedobással nyomulhatnak a Wild 9 fejlesztésével is. Megjelenési dátum egyelőre még csak tipp szintjén leledzik, de szeretnék még nyár előtt befejezni. Mielőtt még teljesen elmenne az agyam, jó szórakozást kívánok a játék történetéhez, amivel zárom is soraimat:

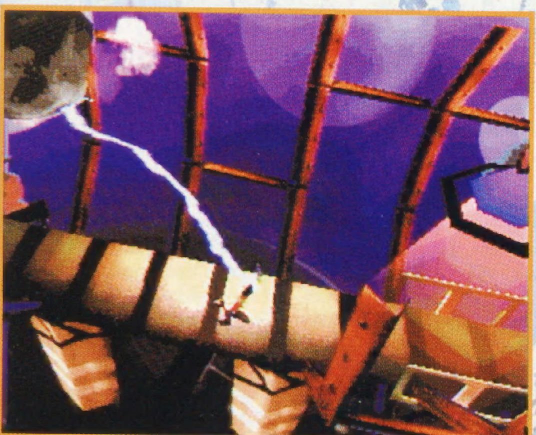
Az Annapolis Cluster-en járunk, ami egy inter-orbitális planéta, 6 csillag veszi körül. Karn a gonosz, összvissz' 376 éves és most valami tényleg gaz és ördögi fegyveren töri a fejét. A fegyver neve: Nulla ágyú. Wex, bátor főhősünk – családja elvesztése után – fellázad Karn ellen, s csatlakozik egy 8 tagú bandához, a Wild 9-esekhez. Innentől kezdve a csapat vezére lesz, majd elindul Karn ellen. Az előzetes egy Dave Perry interjú, a cég hirdetése és némi Internetes információ alapján készült.

Bagó Péter













MORT KOMB

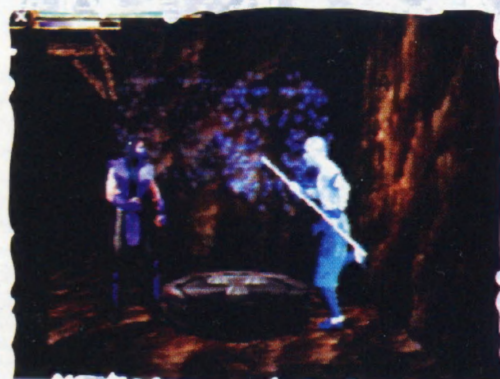
TÉLAPÓ ITT VAN, HÓ A SUBÁJA

Amikor először hallottam híreket egy új Mortal epizód megjelenéséről, ami ráadásul még kalandjáték is (s nem bunyós), egy picit megijedtem. Amikor meg megjelent és olvastam a külföldi lapokat (s azok értékeléseit a Sub-Zero-ról), megint csak megijedtem az alacsony pontszámok láttán. Aztán most, hogy végre kezembe kaparintottam egy példányt belőle sikerült teljesen kiveséznem. Lássuk tehát a MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES : SUB-ZERO című játék tesztjét.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ezt az új részt a Mortal 4-el egyidőben kezdték el fejleszteni, s igencsak meg is látszik rajta. Ott vannak például azok a gyermeteg hibák, hogy maga az egész játék 2D-ben ábrázolja a történéseket (ami egy kissé elavult), de a hátterek már 3D-sek (ezzel kapcsolatban még lesznek megjegyzéseim).







Aztán ott van a nem éppen kellemesre sikerült irányítás, mert igaz ugyan, hogy a gombok kiosztása helyén való, ám elég idétlenül mozog szegény Zero barátunk a levegőben. Menteni ugyan lehet benne – de ez megint csak teljesen felesleges, hiszen ezt a műveletet csak a pálya végén lehet végrehajtani, amikor már pályakódot is ad a gép.

A történet valamikor évezredekkel ezelőtt játszódik, legalábbis Rayden intro-béli bemutatása alapján ebbe az időbe jutunk. Mesterünk elküld minket egy kínai templomba egy szent tekercs megszerzéséért, ami egy Quan Chi nevű figura számára igen értékes lehet.

Egyébiránt nagyon sok hasonlóságot lehet felfedezni a játék és az MK4 között, mert több szereplő és háttér itt is és ott is feltűnik, sőt a főellenség is ugyanaz. Emberünk, ahogy haladunk előre a történetben úgy kapja meg a speciális mozgásait. Tehát az első pályán még egy szál "ingujjban" kell rohangálni, de megfelelő számú pont összegyűjtése után már előjönnek a mozgások. Ugye "Nincsen Mortal kivégzés nélkül", ami mondjuk ezesetben is igaz, csak hát nem kéne 3 kivégzési lehetőséggel kiszúrni az ember szemét azalatt a 8 kemény pálya alatt. Apropó pályák. Jó hogy eszembe jutottak, mert első nekifutásra úgy tűnhet, hogy túl nehezek. Ez így is van, de a második nekifutásra már gyermetegnek tűnik egy addig átvihetetlennek hitt rész. Ujdonságnak számítanak még a felvehető tárgyak, amik között vannak életerő növelő csomagok és urnák, melyek a fagyasztási energiát állítják vissza (ugyanis ha fagyasztasz, akkor az csökkenti az erre szánt energiát). Van még egy pajzs is amitől egy ideig sérthetetlen leszel, meg a láthatatlanság szeme, amitől eltűnsz.

A menü szokásos: beállítható a zene és effektek erőssége, az életek száma, nehézségi szint és folytatási lehetőségek. Átállíthatóak a gombok is, de szerintem az alapbeállítások is bőven elmennek. Található még egy előzetes a Mortal 4-ről (bár azt azért elárulhatom, hogy az animáció az 1.0-ás változatból van, s most adták ki a véglegeset 3.0 néven). Plusz betölthetjük előző mentett állásunkat, vagy beírhatjuk kódunkat.

1.PÁLYA, PASSWORD: NINCS

Kezdjük tehát ámokfutásunkat az első pályán, ami különösebben nem mondható nehéznek, de valahol csak be kell gyakorolni a mozdulatokat. Rögtön Scorpion-nal futunk össze, aki szerényen megjegyzi, hogy úgyse kapjuk el soha, meg őnála úgysincsen jobb harcos, majd elmenekül. Feladatunk most az ő megtalálása lesz. A pálya teljesen lineáris, azaz balról-jobbra kell végighaladni rajta. Egykét ember közben elintézésre vár, de elintézhetőek. Ajánlom mellesleg a "Nagyütés, Nagyütés, Kisütés, Kisrúgás, Nagyrúgás, Hátra+Nagyrúgás" kombinációt, amivel könnyen meg lehet fektetni az ellenfeleket. Amikor végigérsz a felső szinten ugorj le a peremről, majd kezdj el futni a balra. Tulajdonkép-

AL
BAT
MYTHOLOGIES - SUB ZERO







pen más bonyodalom csak a lapító gépeknél történhet, ami egy picit összepréseli "megsemmisíthetetlenségünket". Ezek ellen ajánlom a megfelelő távolság tartását, és a Kisrúgás megnyomását, majd az átfutást alattuk. A pálya végén vár maga az első főellenség, Scorpion, aki elég bénán játszik, se csáklya, se teleport, szóval elég puhány a fickó. Őt kivégezni 1-2 lépés távolságból az "Előre, Le, Előre Nagyütés" kombináció beütésével lehet. Megjegyezném, hogy érdemes kitépni a gerincét, mert enélkül később extra animációktól lehet lemaradni.

2.PÁLYA, PASSWORD: THWMSB

Animációval kezdődik a pálya, ahol is Quan Chi megbíz minket az alapvető négy elem 3-3 részletének felkutatásával (szél, föld, víz és tűz). Ezen a pályán kiakadtam egy kicsit, amikor a háttérbe kellett beugrani. Ez annyit jelentett, hogy egy mozgó tárgyra kellett ráugranom, ami mozgott a létező dimenziók összes síkjában. Ezen a pályán csak a légáramlatokra és a leszakadó platformokra kell odafigyelni, mert ezek be tudnak zavarni. Kulcsokat is kell majd gyűjteni, ezek közül az egyik a kirepülő deszkájú híd alatt van, ami nyitja a forgószél tetején lévő ajtót. Itt van a végső ellenfél kulcsa is, aki nem más mint Fujin a szél istene (ismét egy szereplő a Mortal 4-ből). Megölni a felfelé lövéssel lehet (Le, Előre, Nagyrúgás). Amint elpusztul, egy óriási tornádót kavar maga körül, ettől kell minél távolabb futni, majd felrobban magától.

3.PÁLYA, PASSWORD: CNSZDG

A föld pályáján vagyunk, talán ez lesz a legegyszerűbb az összes közül, szintén lineáris, csak a különböző brutális szeletelő-cafatoló eszközök állhatnak utunkba. Nem árt vigyázni a földrengésekre, mert tüskéket rejthetnek a szakadékok és ez nem olyan kellemes (gyakorlatilag egyenlő a halállal). A kulcsot kell megszerezni, amivel a kötél alján lévő ajtó nyitható. A folyosó végén fel kell lökni magad a tetőre, ahol a kis imádkozó-forgó-repülő emberi szerkezetet kell lefagyasztani eltűnés közben. Erre megnyílik a pálya végi ajtó a főellenséggel, egy kőemberrel. Megölni úgy a legegyszerűbb, ha elcsaljuk a bejárati ajtó felé, majd átcsúszunk a lába alatt és meghúzzuk a kallantyút, ami a fejére zuhan (a terem jobb szélén). Halála után ugorjunk fel a liftre (amit rádobtunk a kőember fejére), ugyanis ott van egy kulcs. Ezzel nyitható a kötelet elzáró ajtó.

4.PÁLYA, PASSWORD: ZVRKDM

A vizes pályán az a legegyszerűbb, ha térképet rajzolsz. Nem nagy kunszt, legalább megismered a halálnemeket, melyek eléggé unalmasak tudnak lenni. Megoldásként egy kocka kulcsot kell keresni (a második kereszteződésnél fel kell mászni, aztán a következőnél megint 2 kereszteződést kell mászni felfelé, majd fel és balra a követendő irány). Ezt a "Start" alatt lévő szobában kell használni. Itt megint meglesz egy kulcs amit "eléggé fent" kell hasznosítani. Miután behelyezted a háromszöget a helyére gyorsan fuss kifelé, mert eláztat a víz. A nagy szakadék most megtelt vízzel, oda a kör kulcsért kell benézni. Aztán irány a pálya legalja, ezen a folyosón jobbra el, s elérsz a víztejű főellenséghez. Megverni gyerekjáték lesz.

5.PÁLYA, PASSWORD: JYPPHD

A tűz pályáján eléggé szemét dolgok történnek, főleg a láthatatlan emberek, meg az orosz Igor tud bosszantó lenni (kicsit Jax és Shao Kahn beütése van). A tűz már fel sem tűnik mint nehézségi tényező. Ez a pálya is balról jobbra követendő, néha visszafelé történő kalandozással, és kapcsoló nyomogatással. Főellenfélként egy égő ember szaladgál fel-le, nehézség, hogy lefagyasztani nem nagyon lehet, mert leolvad róla. Megverni őt sem nehéz. A pálya végén történhet egy kis malőr, ugyanis ha az elején a menüben Easy-re, vagy Very Easy-re állítottad a nehézségi szintet újra kell kezdened az egész játékot nehezebb fokozaton. Ha már eleve nehezebben kezdted, akkor láthatod azt az animációt, amin Quan Chi bevallja, hogy jól átvert és eltűnik egy portálon keresztül, s megy egy Shinnok nevű fazon medálja után. Sub-Zero teljes elkeseredése után megjelenik Rayden és kap még egy lehetőséget, hogy visszaszerezze az amulettet.

6.PÁLYA, PASSWORD: RGTKCS

A börtönös pályára jutottunk, ahol is két ellenfél likvidálása után elfognak minket és börtönbe vetnek. Itt jön egy jó kis interaktivitás a játékba, attól függően, hogy az első pályán hogyan cselekedtél. Ha kivégezted Scorpion-t, akkor az ő lelke fog megjelenni és vele kell ismét megküzdeni. Most már visszatértek a mozgásai, tehát nehezebb ellenfél lesz. Ha azonban nem sikerült kivégezni, magával Shinnok-kal futsz össze, aki avval biztat, hogy ebből a világból nincs menekvés, és hogy örökre itt veszel. Kivéve, ha nem cimborálsz az ördöggel. Az eszmecsere után tovább haladhatunk a pályán, ahol is a lifteket kell használni a kulcsok segítségével. Találkozhatsz majd egy nagy robottal, őt elintézni a ráugrás, majd Hátra+Nagyrúgás kombinációval kell. Megkapjuk a hármas kulcsot (a lifteket üzemeltetni az "L1+Nagyrúgás - felfelé" és "L1+Kisrúgás - lefelé" kombinációkkal kell), amivel fel kell szedni az erő urnáját. Ezt felhasználva kell belerúgni Shinnok szobrába a pálya végén, majd átlépni a következő pályára.

7.PÁLYA, PASSWORD: QFTLWN

A pálya animációval kezdődik, ahol is Quan Chi mozgósítja az összes bérencét, hogy megvédje a halhatatlanság hídját tőlünk. Ezen a pályán négy szörny vár kiírtásra, hogy tőlük szerezzünk 3 kulcsot a kastély kinyitásához. Figyelni kell minden szikla szélén, hátha van lejjebb is egy-két titkos platform, mert az egyik főellenség ott rejtőzik. Vigyázni kell a szeletelő masinákra, amik csekélységünket nem szeretik, vagyis szeletelik. Pálya végén egyesíteni kell a három kulcsot a bejáratnál, hogy bejussunk a végső pályára.

8.PÁLYA, PASSWORD: XJKNZT

Ha sikeresen eljutottál idáig, akkor itt már nem érhet komolyabb meglepetés, kivéve azt, hogy a nyolcadik pálya a legbrutálisabb az összes közül. Felépítésében hasonlít a negyedikre, csak kb. kétszer akkora és kötél helyett liftekkel kell közlekedni. A grafikára hívnám fel a figyelmet, ami igen impresszíven tündököl (a márványpadlón szépen tükröződik az árnyékunk). Lényegében 3 nőnemű egyedet kell elintéznünk, akiktől el kell vennünk a kristályukat. Ezeket felhasználva juthatunk el a végső megmérettetés helyszínére (megjegyezném, hogy a kristályokat nem mindegy milyen sorrendben helyezzük a helyükre, a helyes sorrend: a jobb oldali, bal oldali és végül a középső). Ezek után juthatunk el Quan Chi -hoz, akit megölve jön a végső leszámolás Shinnok-kal. Itt is lehet választani egy extra animációt, ugyanis ha a kristályokért folyó küzdelem során nem végezted ki az egyik nőt, akkor befut a képbe és kinyírja helyetted Quan Chi-t. Utána jön az animáció, amin a hölgy felajánlja, hogy eljönne velünk ebből az átkozott világból, csak hát közbeszól a sors Shinnok képében.

SHINNOK A VÉGSŐ MEGMÉRETTETÉS, PASSWORD: NINCS

A főellenfél megölése kiábrándítóan egyszerű. Annyit kell tenned, hogy amikor lőni készül a medáljából lefagyasztod, majd belefutsz a közeledben lévő teleportba, hogy a háta mögé kerülj, ekkor tépd le az amulettjét a nyakából (L1). Ezek után nagy dühöngés közepette átváltozik egy óriási nagy szörnyé, amit eléggé nehéz lesz elintézni. Itt két választásod van: belefutsz a megnyíló portálba és visszamész Rayden-hez - itt véget is ér a játék - vagy megpróbálod legyőzni a nagy szörnyet, hogy megnézhesd az extra-animációt a "Hogyan készült a Mortal Mythologies" verkfilmet.

Eléggé megtetszett így a végére ez a Mortal, mégsem adok neki 70-nél nagyobb százalékot. A legjobbak az egészben a Full Motion Video részletek, amik tényleg eléggé profi módon lettek kivitelezve. A rosszabb dolgok csak ezután jönnek. Eléggé gyatra irányítás eléggé zavaros zenével és pár nap alatt végigjátszható programmal próbálták felkelteni a Mortal rajongók érdeklődését.

Bagó Péter

MKM: SUB-ZERO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ KELLEMES ÁTVEZETŐ FILMEK
✗ ELMARADOTT GRAFIKAI KIVITELEZÉS, KÖNNYŰ VÉGIGJÁTSZÁS

70%

"Véres Ököl", "Véres Sport", "Véres Játszma" – véres itt már minden, nem csoda tehát, hogy az aktuális HUDSON SOFT program címe BLOODY ROAR azaz "Véres Üvöltés" lett. A játék pedig minden ízében hű akar maradni a címéhez, tehát vér aztán van benne bőven. Hogy ez rossz vagy jó, azt mindenki döntse el maga. Én csak arra vállalkozom, hogy bemutassam nektek ezt a "noviúj" anyagot...

Verekedős játék annyi van PlayStation-re, mint égen a csillag. Most már nem ámulunk el egy-egy szép intro láttán, nem esünk hasra a csillogó-villogó speciális mozgásoktól. Most már tényleg kell valami egyéni dolog, hogy egy verekedős stuff viharos sikert érjen el. A Bloody Roar sikeréről egyelőre még korai lenne beszélni - beszéljünk inkább arról, hogy miben más ez a játék mint a többi.

Hyper Beast Duel
BLOODY ROAR
KISÁLLATKERESKEDÉS

FARKASTÖRVÉNYEK

A Bloody Roar-ban a szereplők egy bizonyos idő után nem csak szuper-támadásokat tudnak csinálni, hanem át is változhatnak különböző vérengző fenevadakká. Ilyenkor más speciális mozdulatokat és erősebb támadásokat is képesek előhozni, mint "normál" állapotukban. De ha túl sok maflást kap valaki, akkor rövidesen visszaváltozik és kezdheti az "állatiasodást" előröl.

A csúcs vizuális és audio élményeket nyújtó intro után több játékmód közül választhatunk (ez manapság már alapkövetelmény). Az ARCADE az egy játékos üzemet jelenti, ahol nyolc szereplő közül választhatunk. A kép szélén láthatjuk a karakter arcképét, középen kicsiben pedig a vadállatot, amellyé át tud változni. A VS módban ketten küzdhetünk egymás ellen. Az EXTRA opció három további almenüt rejt, ahol a minél jobb időeredményért tudunk bunyózni (TIME ATTACK), küzdhetünk a lehető leghosszabb túlélésért (SURVIVAL) és gyakorolhatunk is (PRACTICE). A WATCH pont a mostanában divatos "mozi" megoldást takarja, ahol kiválaszthatjuk a küzdő feleket és a pályát, majd a gép játssza helyettünk a meccset. Végül a RECORD pontnál megtekinthetjük a különböző kategóriákban elért legjobb eredményeket.

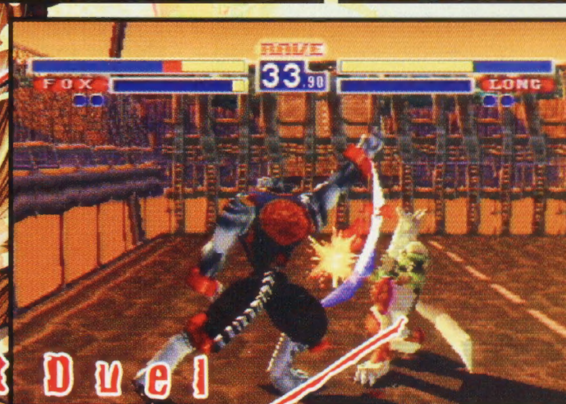
A MAIN MENU-ben a játékstílus kiválasztása mellet még ki/bekapcsolhatjuk az "hiper-vadállat" (Beast Rave) támadást és beléphetünk az opció menübe.

Az OPTIONS menü tucatnyi izgalmas beállítási lehetőséget takar. A hangok (SOUND OPTIONS) és a memóriakártya (MEMORY CARD) részeket szerintem nem kell magyarázni. Annál érdekesebb viszont az ART GALLEY rész, ahol állati klassz Manga rajzokat és illusztrációkat nézhetünk meg a szereplőkről. Ha már megérdemeljük, visszanézhetjük kedvenceink megnyerés-filmjeit és más jópofa animációkat is (ehhez azonban először végig kell vinnünk a játékot a karakterekkel). A BONUS MODES pont különböző extra játékmódokat és csalásokat rejt, de ezeket is csak egy idő után, bizonyos számú és "minőségű" győztes meccs után tudjuk bekapcsolni.

A GAME OPTIONS menüben minden apró körülmény átállítható. Érdekes például a vér effektus (BLOOD EFFECT) ki/bekapcsolása és a WALL DESTRUCTION pont, ahol az állítható, hogy a bunyó közben miként lehessen szétverni az arénát övező falat (kerítést). Az általam tesztelt verzióban benne volt a KIDS (gyermekméretű figurák) és a BIG HEAD (buci fejű karakterek) opció, de lehet, hogy ezt a végén kihagyják (mindegy, ott van a Kód-X-ben a csalás). A játék grafikája nagyon éles, az a animáció valamivel gyengébb, mint a Tekken 2-ben. Nagyon-nagyon jó a karakterek "külalakja", főleg amikor vadállat állapotban vannak. Tetszett, hogy a küzdőtér elég nagy, bár én a játékgyártók helyében nem erőltetném ezt a bekerítéses stílust. A speciális mozdulatokat elég csavaros kombinációkkal lehet csak előhozni. Ennek az az oka, hogy a játékban csak ütés (négyzet), rúgás (X), átváltozás (kör) és vadállat támadás (háromszög) van. Lehet tehát izzítani a hüvelyk és mutató ujjakat! Összességében a Bloody Roar egy kellemes, az átlagos termésnél sokkalta erősebb anyag.











BLOODY ROAR

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ JÓ ÖTLET AZ ÁTVÁLTOZÁS
× KEVÉS A KARAKTER

79%

SHADOW MASTER



MI AZ OTT AZ ÁRNYÉKBAN?

Ha más nem marad, rovarirtónak tuti, hogy elmehetek ezután. A Psygnosis új játéka, a SHADOW MASTER ugyanis remek előképzést biztosít minden leendő rovarirtó vállalkozás számára. Géprovarok, szörnyek ezreit pusztítottam el az elmúlt néhány nap alatt. Persze nem azért mert annyira penge vagyok, csak mindig újrakezdtem a játékot a siker csalfa reményében. Évezredekkel ezelőtt két hatalmas idegen civilizáció egymás torkának esett a távoli világűrben, a szomszédos világok értetlenségétől kísérve. Ekkor még a "ki nem sz**ja le" mentalitás alapján nem sokat törődtünk vele. Mikor az első kereskedőhajókon beszivárgók közül néhányan különféle borzalmas gépszörnyekről félelmetes történeteket meséltek, borzongva figyeltünk, de mindez túlságosan messze volt. Az első menekültek érkezésekor is túl távolinak tűnt minden, de most mégis megérkezett a félelmetes Shadow Master, hogy a mi világunkkal is eljátsszon. A választás most rád esett, hogy a minden terepre alkalmas harci jármű pilótájaként egyedül mentsd meg a világot. Benned van minden reményük, egyedül te vagy alkalmas arra, hogy felvedd a harcot a bolygókat elözönlő gépszörnyekkel és elpusztítsd őket megalkotójukkal együtt. Így kezdődik az intro, amit látva biztos nem kell "hanyattlökést" rendelni neked a Danubiusban, annyira állat a grafika. Miközben az első küldetésre készülsz - töltődik a pálya - füledbe duruzsolják, hogy ez még csak gyakorló misszió, amit majd az ellenfelek viszonylag kis számából és ellenállásából is észrevehetsz. Figyelj mindig erre a hangra, ezentúl ők tájékoztatnak arról, hogy mit kell tenned. Ha nem tudsz angolul, vagy németül, franciául, spanyolul, esetleg olaszul, azon sem lepődhetsz meg, ha ők meg magyarul nem tanultak meg. - Tényleg, miért nem ? Szóval segítek, általában az a feladat, hogy lőjél le mindenkit és jussál el arra a pontra, ahol a pálya vége van. Betöltés után, elsőre biztosan ér néhány meglepetés, mivel a járgányodnak kereke van és gurul. Ha hozzászoktál a Doom klónoknál, hogy a fickó addig megy ameddig a gombot nyomod, akkor biztos zavarni fog, amikor elengeded a gombot és a kocsi csak gurul tovább a lejtőn. Kerekeid ellenére is tudsz oldalazni, ami baromi jól jönne még a belvárosi parkolásnál is, nem csak itt. Kezdetben két-háromféle fegyverből választhatsz ki kettőt, később a legyőzött ellenfelek némelyike különféle "pod"-okat hagy maga után, ezeket fölszedve új és hatékonyabb fegyverekhez juthatsz. Kicsit bizonytalan vagyok, ugyanis két rakétaszerűség között (mindkettő már az elején megvan) nem sikerült különbséget felfedeznem. Egy harmadik meg azzal tréfált meg, hogy eleinte több kárt okozott bennem, amíg rá nem jöttem, hogy az elsütő gombot lenyomva tartva a "le-" és "felnézést" állító gombokkal lehet beállítani a becsapódás helyét (alapértelmezésben ugyanis szinte maga alá piszkít). Némelyik ajtó csak akkor nyílik, ha megoldasz egy viszonylag egyszerű logikai fejtörőt vagy valamelyik másik helységben belelősz egy kapcsolóba. Ha sikerül ily módon kinyitnod egy ajtót, kis bejátszással tájékoztatnak róla így mindig tudhatod éppen mit csináltál. Hét bolygón kell megküzdened a mechanikus teremtményekkel ahhoz, hogy a főgonoszt a saját otthonában pusztíthasd el. Most ragadom meg az alkalmat, hogy megkövessem az Exhumed programozóit, a magamban gondolt sértésekért - amit azért kaptak, mert csak a pálya elején és végén van lehetőség az állásmentésére. Úgyhogy bocs, de egyúttal érdekelne, hol lehetne elpusztítani azt a hitvány, aljas fő-főgonoszt aki kitalálta, hogy csak két pálya, egy-egy bolygó teljesítése után lehessen menteni. Ez olyan aljasság amit lehetetlen minősíteni! Egy játék ne attól legyen nehéz, hogy mindig elölről kell kezdeni. Azt hiszem erről az anyagról csak felsőfokon lehet bármit mondani. A mentéssel kapcsolatban negatívumot, de Rodney Matthew fantasy világának 3D grafikával ábrázolt "Metal Monster-eiről", a képi világról csupa jót. Ez a Rodney már a hetvenes években olyan zenekarok lemezborítóit készítette, mint a Nazareth, Scorpions, vagy az Asia (Kösz a háttérinfót Lilly, mindig szerettem volna tudni kinek köszönhetők azok a képek). Most is kitett magáért, a 16 pályára és 7 bolygóra különböző világokat álmodott. Silvan burjánzó növényzetű, dzsungelszerű környezete, főként rovarokra és madarakra hasonlító rémgépei; Halis homokkal borított száraz dombjain nagyra nőtt sivatagi fémgyíkok, kardjukkal összeforrott mechanikus mamelukok, két lábon mozgó rakétavető konzolok és helikopterre emlékeztető "vendégmarasztalók" várnak rád. Glasys hóval borított jeges világa az évszakhoz most remekül megy, a Titánon harcolva úgy érezheted magad mint a golyó egy techno design flipperpályán. Kár, hogy az egyébként csodálatos táj szemlélésére nem sok lehetőséget adnak a vendéglátók, igaz nem is turistavízummal érkeztél. Az is lehetséges, az általam sérelmezett mentési megoldás azt célt szolgálja, hogy amikor már huszonhatodszor mész végig ugyanott, már van lehetőséged gyönyörködni a tájban. Tény, az első pályán állati jókat rodeóztam miután megtisztítottam az adott terepet az ellentől. Végül, de nem utolsósorban szólnom kell még a hangról is, ami "dolby surround"-ban nyomul a füledbe. Ha van rá lehetőség érdemes kipróbálni, még akkor is ha csak a szomszédnak van erre alkalmas szerkója, de legalább a hi-fi erősítőre érdemes fölvinni a hangot, mindenképpen meghálálja. A zene amúgy nagyon dögös, egy dolog zavart csak, hogy egész idő alatt "ijesztgettek" a háttérzajokkal, nyögésekkel, krákogásokkal, vijjogásokkal. Ez igen hasznos amikor figyelmeztet a közelgő támadásra, de nem fair ha csak riogat. Az irányítás igyekszik felhasználóbarát lenni, használható analóg joystick, analóg controller, de a hagyományossal is jól lehet boldogulni.

Gabor a poo







SHADOW MASTER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ GYÖNYÖRŰ TÁJAK ÉS ELLENFELEK
✗ KEVÉS A MENTÉSI LEHETŐSÉG

88%

KATONA

RED ALERT

Imádom a stratégiai programokat; az RPG-k után ez az a stílus amit a legjobban kedvelek. Körülbelül egy évvel ezelőtt, amikor megjelent a Command and Conquer egyből beleszeretem, így örömmel fogadtam a hírt, hogy itt a második rész. Címe COMMAND AND CONQUER : RED ALERT. A Red Alert-nek nem mindennapi a története, mivel nem folytatása, hanem előzménye a C&C-nek.

AZ IDŐGÉP

1946-ban egy tudós kifejleszti az időgépet, amellyel visszamegy a múltba és megöli az akkor még fiatal Hitlert. Azt azonban nem tudhatja, hogy még a 2. Világháborúnál is nagyobb katasztrófát szabadít a világra: a megváltozott történelem során ugyanis Sztálin tör világuralomra és hatalmas seregeivel lerohanja Kelet-Európát, majd megállíthatatlanul tört tovább. A Nyugatnak csak egy esélye van: egységbe tömörülni és együtt védekezni a szovjet nyomással szemben. A játékot az előző részhez hasonlóan mindkét oldal hadseregét vezetve végigjátszhatjuk, tehát lehetünk a Szövetségesekkel és a szovjetekkel is. A két oldal között mind egységekben, mind küldetésekben alapvető különbségek vannak. A feladatunk általában az lesz, hogy felépítsünk


ÉPÜL-SZÉPÜL A BÁZIS, EGYELŐRE BÉKE VAN

egy ütőképes bázist és elpusztítsuk ellenfeleinket. Lesznek kommandós küldetések is, ahol adott számú egységgel mindig valamilyen speciális feladatot kell megoldanunk (söt találkozhatunk majd "épületen belüli" missziókkal is amelyek baromi nehezek).

A KÜLDETÉSEK

A küldetésekről a videókban tudhatunk meg többet, valamint játék közben a bal-felső sarokban kapunk szöveges tájékoztatót. Minden küldetés megnyeréséhez más-más stratégia szükséges. Anyagi forrásunkat a pályákon található sárgásbarna érc biztosítja majd. Ezt az anyagot kell szüretelő gépünkkel összeszedni és elszállítani a feldolgozóba. Igaz ritkán és csak kis mennyiségben találhatunk kristályokat is, ezeknek az értéke dupla annyi, mint az ércé (ha ilyet látunk érdemesebb azt összeszedni). A játéknak kétféle módon kezdhetünk neki: a "New Game"-nél kezdhetünk új történetet, valamint játszhatunk "Skirmish"-t is. Ez a többjátékos módot jelenti - azaz nem egy ellenféllel kell megküzdenünk, hanem többel, és minden egységet azonnal meg építhetünk (nem úgy mint Küldetés módban, ahol a


"BLITZKRIEG" AZAZ VILLÁMHÁBORÚ

fejlettebb egységeket csak a későbbi missziókban kapjuk meg). Külön érdekessége ennek a módnak, hogy olyan egységeket is felépíthetünk, amelyeket Küldetés módban nem.
Sok épületet csak akkor húzhatunk fel, ha egy másik objektum már megvan: pl. addig nem tudunk barakkot építeni, amíg nincs erőmű és ez mindkét módra igaz. Újdonság, hogy választhatunk nehézséget is.

AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányítás viszonylag egyszerű; a főbb dolgokra magatok is rá fogtok jönni, ha pedig már játszottatok az első résszel biztosan nem lesz gondotok. Néhány új dolgot azért megemlítenék: a háromszöggel léphetünk az Építkező menübe. Itt ha egy épületet fel akarunk húzni, álljunk rá a főépületre és nyomjunk X-et. Ha ugyanebből az épületből még egyet akarunk építeni, nem kell ezt újra végig csinálni, mert az épület ikonja kint marad a főmenüben. Ha mást akarunk építeni, álljunk rá az épület ikonjára és nyomjunk kört. Ha gyalogosokat, járműveket, tankokat vagy hajókat akarunk gyártani ugyanezeket kell tennünk azzal a különbséggel, hogy a barakkra, fegyvergyárra és a kikötőre kell ráállni. Van még egy fontos gomb, a négyzet ezzel helyreállíthatjuk vagy eladhatjuk épületeinket. A négyzetnek van még egy harmadik funkciója is, mellyel a kiválasztott egységünk mellé testőrséget rendelhetünk. Ha egyszerre lenyomjuk az L1-R1 gombokat, kiválasztott egységünk a megjelölt területet folyamatosan lőni fogja attól függetlenül, hogy van-e ott ellenfél vagy nincs (egyébként ezzel a paranccsal lőhetjük szét a hidakat is). Azért, hogy ne kelljen újra és újra kijelölgetni kedvenc egységeinket el is menthetjük őket. Ehhez a következőket kell tennünk: jelöljünk ki egy nagyobb csapatnyi egységet és lépjünk az építkező menübe. Itt ahol a háromszög, négyzet, kör és X jelöléseket látjuk, válasszuk ki a nekünk tetszőt és nyomjunk kört. Ha később vissza akarjuk hívni ezt a csapatot álljunk rá a megfelelő jelre és nyomjunk X-et.

Az L1 gombot nyomva tartva a nyilat gyorsabban mozgathatjuk, így könnyebben érhetünk a kritikusabb helyekre.

A KÖZÖS ÉPÜLETEK

Főépület: ez a ház bázisunk lelke – ha elpusztul nem tudunk


CSERKÉSZEK A TUNDRÁN

újat emelni helyette.
Ércfeldolgozó: szüretelőgépünk ide hozza be az összeszedett ércet, miután beöntötte, megkapjuk a pénzt.
Siló: ha a feldolgozó megtelt itt tárolhatjuk az ércet.
Erőmű: energiával látja el bázisunkat, néhány épület működtetéséhez nélkülözhetetlen (bal oldalon láthatjuk az energiaellátás nagyságát).
Javító platform: itt javíthatjuk meg sérült járműveinket, valamint tölthetjük fel aknatelepítőinket.
Radar: ha van elég energiánk a jobb-felső sarokban láthatjuk a radar képet.
Mérnök: ha egy épületet annyira leromboltuk, hogy energiája pirosban van, mérnökünkkel el-

DOLOG!

foglalhatjuk azt. Újdonság, hogy saját épületeinket azonnal helyreállíthatjuk vele.

SZOVJET OBJEKTUMOK

Technológiai centrum: fejlettebb egységek (pl. Mammoth tank) építése válik lehetővé.
Fegyvergyár: különböző járművek – nehéz tank, Mammoth tank, V2-es rakétaindító autó, gyalogos aknatelepítő és szüretelő – összeszerelő helye.
Repülőtér: YAK-ot (gépfegyveres könnyűgép) és MIG-et telepíthetünk ide.
Helikopter leszálló: gépfegyveres helikoptert rakhatunk ide.



JÖN AZ ÉGI ÁLDÁS

SAM állás: egyedüli feladata a légvédelem.
Lángszórós őrtorony: főleg gyalogosok ellen hatásos, de járművek ellen sem rossz.
Tesla torony: elektromos villámokkal pár másodperc alatt elpusztít MINDENT. Hátránya, hogy sok energiát fogyaszt és kicsi a páncélzata.
Barakk: gépfegyverest, gránátost, lángszóróst, képezhetünk itt ki.
Kutyaház: harci kutyák kiképző helye. Csak a kutyák szúrják ki a kellemetlen kémeket.
Kikötő: tengeralattjárót és csapatszállítót gyárthatunk.
Bombázó: ejtőernyős gépfegyvereseket valamint bombákat dob le a megjelölt helyre.
Kémrepülő: ezzel könnyen felfedezhetjük a térképet.
Rakétasiló: atomrakéta indítható innen.

SZÖVETSÉGES OBJEKTUMOK

Fegyvergyár: könnyű tankot, közepes tankot, APC-t (azaz csapatszállítót), löveget, dzsipet, tankelhárító aknatelepítőt gyárthatunk.
Barakk: gépfegyverest, bazookást, orvost, kémet, tolvajt képezhetünk itt ki, valamint találhatunk egy különleges gyalogost is: ő TANYA, aki egy kommandós csaj (jelenléte küldetéstől függő).
Kikötő: könnyű ágyúval felszerelt harci hajót, rombolót, cirkálót és csapatszállító hajót építhetünk itt, valamint csakúgy mint a szovjeteknél, javíthatjuk is őket.
Pillbox és álcázott pillbox: gépfegyverrel felszerelt őrtarony, amely gyalogosok ellen kitűnő.



PÁNCÉLOSAIMAT NEM LEHET MEGÁLLÍTANI

Felhő generátor: ennek hatására a bázisunkat fedő fekete felhő újra összeáll. Van egy teherautóra szerelt mobilizált változata is.
Chronoszféra: bizonyos egységeket teleportálhatunk ezzel.
A.A Gun: légvédelmi ágyú, működtetéséhez energia szükséges.
Helikopter leszálló: rakétás helikoptert rakhatunk ide.
GPS műhold: ha felépítettük a szövetséges technológiai centrumot, akkor egy idő után fellőhető. Segítségével energiafelhasználás nélkül fel tudjuk fedni az egész térképet.
Álcaépületek: ugyanúgy néznek ki, mint az egyes fontos épületek, de semmi funkciójuk, kiválóan alkalmasak az ellenfél megtévesztésére.

TIPPEK

Az építkezős küldetéseknél jól válasszuk meg bázisunk helyét – legyen a közelben vízpart, ércmező, valamint megfelelő nagyságú hely is kell az építkezéshez. Az első és legfontosabb dolog bázisunk védelmének megerősítése legyen. Miután már vissza tudjuk verni a keményebb támadásokat is, kezdjük felhalmozni a páncélosokat (főleg a tankokat), majd ha egy nagyobb mennyiség (15-20 db) összegyűlt megindíthatjuk az inváziót. Mindezek előtt nem árt felderíteni az ellenség bázisát, mert így legalább tudjuk mire számíthatunk. Még ha nagyobb támadást indítunk, akkor se hagyjuk bázisunkat teljesen őrizetlenül; meglepetések bárhonnan jöhetnek. Egyébként jó ha néhány gyalogost is magunkkal viszünk, ezek fedezik tankjainkat. Mindig jól válasszuk meg a behatolásunk helyét, főleg a Szövetségesekkel, mivel ha az ellenfélnek vannak Tesla egységei esélyünk se lesz. Ha a bejáratnál ilyenek vannak, próbáljuk meg semlegesíteni az erőműveket - ezek után már gond nélkül bemehetünk. Itt az első dolgunk a főépület elpusztítása legyen, mivel ezután az ellenfél nem lesz képes új épületeket emelni. Az se rossz, ha megpróbáljuk elfoglalni a főépületet, mivel ha ez sikerül felépíthetjük ellenfelünk épületeit és egységeit is. Mindig védjük szüretelőnket, mivel ezek a fegyvertelen járművek ellenfelünk kedvenc célpontjai. Egyébként jó, ha mi is rászállunk az ellenlábasaink szüretelőire – nincs is ennél idegesítőbb dolog. A gyalogos kiképzést illetve a jármű gyártást gyorsíthatjuk, ha barakkból illetve fegyvergyárból többet építünk. A szövetséges oldalon mindig védjük cirkálóinkat rombolókkal, mivel a cirkálók (bármilyen erősek is) védtelenek a tengeralattjárókkal szemben. Mindig romboljuk le a civil épületeket, mivel ezek alatt ajándék dobozok vannak. Ha vannak Tesláink mindig figyeljük az energia ellátás szintjét, valamint mindenáron védjük erőműveinket. Lőjük szét a hordókat, mivel ezek óriási pusztításra képesek. Végül egy apró trükk azoknak akik nem ragaszkodnak a tisztességes játékhoz. Folyamatosan építsünk egymás mellé silókat, amíg el nem érjük ellenfelünk bázisát. Mivel a silók mellé bármit felépíthetünk, akár Teslákat is felhúzhatunk az ellenfelünk bázisának közepébe (ezt a trükköt csak végső esetben használjuk illetve két játékos módban még akkor sem). A **RED ALERT** nagyon elnyerte a tetszésemet. Minden küldetés megnyeréséhez – legyen az építkezős vagy kommandós – különböző stratégia szükséges. A grafika a PSX-es stratégiai játékok között jónak számít. Külön kiemelném a játék zenéjét, ami állat jó lett, valamint azt, hogy ez az első PlayStation stratégiai játék amelyet egy link kábel segítségével úgy lehet ketten játszani, hogy elég EGY játék! A játékkal kapcsolatban egy dolog piszkálta a csőröm: miért nincs mentés? Előfordult, hogy egy küldetéssel két órát játszottam és egy apró hiba miatt kezdhettem elölről az egészet. Ettől a hibától eltekintve a Red Alert a legjobb PlayStation stratégiai anyag.

Veres Miki



AZ ÁTKELÉS NAGY VÉRÁLDOZATOT KÖVETEL

RED ALERT

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

1 JÁTÉKOS
LINK KÁBEL
EGÉR
✓ A KÜLDETÉSEK MEGNYERÉSÉHEZ KÜLÖNBÖZŐ STRATÉGIÁK KELLENEK. KÉT GÉPET ÖSSZEKÖTVE LEHET KETTEN JÁTSZANI
× NINCS MENTÉS

80%

automobili Lamborghini

ELÉRHETŐVÉ VÁLT AZ ELÉRHETETLEN!

Ha ezen az oldalon most csak kizárólag fotókat közöltünk volna az N64-es Lamborghini-ről, bizonyára sokan arra a hibás következtetésre jutottak volna, hogy nyilván ez lehet a legjobb autóverseny a gépre. Állóképeken valóban nagyon meggyőző a Lamborghini, hiszen mi sem élvezetesebb annál, mint a világ legszebb sportkocsiját, egy Lamborghinit vezetni és hasonlóan gyönyörű járgányokat előzgeti – főleg ha mindezt szépen beárnyékolt autókkal, különféle látványeffektekkel ékesített tájakon tehetjük. Sajnos azonban mindezek csak a külső mázt jelentik egy belül igen csak gyenge lábakon álló és összecsapott játékon.

Már rögtön a menürendszer is erőteljesen hiányos: válogatunk különböző típusú Lamborghinik közül, ám sem a típusnevük nincs feltüntetve, sem az, hogy mit tudnak, magyarul szinte csak a kocsik színe változik, s majd magunknak kell kitapasztalnunk, melyik miben jeleskedik. Aztán elindulunk a futamon, és azt vesszük észre, hogy sehogy sem tudjuk utolérni a többieket, noha a nehézségi szint a kezdő fokozaton van. Rájövünk, hogy ennek az a legfőbb oka, hogy az automata váltó alig pörgeti ki a sebességeket, mire átállunk manuális váltásra. Csakhogy a váltás gombjai nem a megszokott helyen vannak, mire elkezdjük keresni, hol lehetne esetleg változtatni ezen, de csak keressük a menüt, keressük, és nem találjuk...

Mivel a cím kötelez, saját autónak csak Lamborghinit választhatunk, ellenben az öt vetélytárs többek között Porschét, Ferrarit, vagy Dodge Vipert vezet.

A hat pályára négyféle üzemmódban látogathatunk el. A játéktermi (Arcade) módnál a helyszíneket két csokorba szedték, kezdő és profi pályákra, melyeket sorban, időre kell teljesítenünk. Az Arcade mód kialakításánál nem ügyeltek túlzottan az ésszerűségre, gyakran úgy fogy el az idő, hogy eközben az első helyen autózunk. A bajnokságnál (Championship) mind a hat pályán versenyeznünk kell, a helyezéseinkért pedig pontszámokat fogunk kapni. Figyelem: fogyni fog a benzin, és kb. a harmadik kör után mindig kopottak lesznek a gumik, amik így könnyebben megcsúsznak. Ha kiállunk a bokszba (ami mellesleg szerintem fölösleges) először az irányítót fel-le nyomogatva tankolhatunk fel, majd a kerékcseréhez körbe kell forgatni a joyt. A pályák begyakorlására a SingleRace hivatott, itt ugyanolyan futamokat mehetünk mint a bajnokságon, csak tét nélkül. A Time Trials opció az utolsó, segítségével ellenfelek nélkül próbálhatunk meg minél gyorsabb köröket futni.

A pályák nyomvonala elég érdekes, néhol még elágazások is vannak, ám ezek nemigen számítanak rövidítésnek, legfeljebb azért előnyösek, mert néptelenek. A tájak kidolgozását némileg ellentmondásosan tudom értékelni: az erdős, dombos pályák például kifejezetten egyhangúak, viszont a hajódokk és a körülötte elterülő város mindvégig izgalmas, és a sziklás hegyvidékeken, alagutakban, hidakon át kanyargó két másik pálya is tetszett. A grafika általánosságban szépnek mondható, de nem lehetünk vele 100%-ig megelégedve. Az oké, hogy több helyen lámpák világítanak az úttestre és az árnyékok – ahogy kell – rávetődnek az autókra, viszont a kocsikon például az ütközések után nem látni külsérelmi nyomokat.

A legnagyobb gond a Lamborghinivel, hogy az autók egyáltalán nem úgy kanyarodnak, ugratnak, mint azt egy izmos sportkocsitól az ember elvárná, inkább olyan érzésünk támad, mintha rádió irányítású modellekkel versenyeznénk. A gyorsulásuk nagyon szerény, a gázba taposva csak a motor pörög, de szemmel látható eredmény alig van, igazság szerint a San Francisco Rush után számomra a Lamborghini csiga lassúnak tűnt. Ettől függetlenül ha belejövünk a játék ritmusába, jól el lehet lenni vele. Nagyon hasznos, hogy a kanyargós utakon nyilak figyelmeztetnek a várható kanyar élességére, viszont a bevillanó Checkpoint feliratot nem tudom miért kell pont a látótérbe helyezni, ráadásul akkorában, hogy még véletlenül se lássunk el mellette. Szegénységi bizonyítvány az alkotók részéről az is, hogy a bajnokság megnyerése után nincs semmi győzelmi ünneplés vagy valami hasonló, csak akkor kapunk "jutalmat", ha az expert fokozaton indultunk: elkezdhetjük a pályákat megfordítva is teljesíteni. Köszönjük szépen... Inkább akkor már játszunk a több játékos üzemmóddal, hiszen talán ez a program egyetlen igényes része: nem csak ketten, hanem akár négyen is versenyezhetünk, ráadásul – a Top Gear Rally-tól eltérően – a gép nem veszi el a CPU ellenfeleket sem.

V.Z.

A VÁROSI PÁLYA EGY KIKÖTŐ MELLETT HALAD EL

BÁR NAGYON HÚZATJA A PORSCHE HAMAROSAN Ő LESZ A SEREGHAJTÓ



EGY APRÓ KOCCANÁSBÓL NYOMBAN TÖMEGKARAMBÓL VÁLIK



A SZERELŐK VÉGEZTEK, LEHET A GÁZRA TAPOSNI



A GYÖNYÖRŰ TENGERPARTRÓL EGY HEGYI SZERPENTINRE KANYARODIK AZ ÚT



AZ ILYEN KANYARVÉTEL UGYAN NAGYON LÁTVÁNYOS, DE UGYANAKKOR NAGYON LASSÚ

LAMBORGHINI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: KIZÁRÓLAG MEMORY PAK-REG

✓ NÉHÁNY SZÉP PÁLYA, ELVEZETES MULTIPLAYER MÓD
× LASSÚ ÉS ÉLETSZERŰTLEN AUTÓK
A PROGRAM CSAK A LEGALAPVETŐBB SZOLGÁLTATÁSOKAT KÍNÁLJA

69%

TESZT

AIR RACE

VERSENGÉS A FELHŐK FELETT!

Manapság egyre több versenyjáték jelenik meg PlayStation-re. Volt már a Forma 1-et feldolgozó (F1 97), részt vehettünk a brit Rally bajnokságban (TOCA), versenyezhettünk a vízen (Rapid Racer), téphettünk az országutakon (Test Drive 4), kipróbálhattuk a Nascar-t (Nascar 98) és törhettünk-zúzhattunk az utakon (Felony 11-79). Egy dologban azonban mindegyik PSX-es versenyjáték megegyezik: egyikben sem szakadhattunk el teljesen a földtől. Az AIR RACE-ben nem csak, hogy el lehet, hanem el is kell szakadnunk a talajtól, mivel ebben a programban repülők a főszereplők.



"HOGYHA NEKEM SOK PÉNZEM LESZ, FELÜLÖK A REPÜLŐRE..."

Nem is akármilyen repülők választhatók, ugyanis régi II. Világháborús gépekről van szó. Ezek között vannak ismert és kevésbé ismert típusok is, összesen 10 repcsivel találkozunk, melyek a következők: Lightning, Mustang, Thunderbolt, Crosair, Zero Fighter, Sinden, Messerschmitt, Spitfire, GeeBee, Pitts (úgy vettem észre, hogy vannak a programban rejtett modern mai típusok is, de ezeket nem tudtam előcsalogatni). Mindegyik repülő sebességben, gyorsulásban és irányíthatóságban tér el egymástól. Szerintem az irányíthatóság a legfontosabb szempont, mivel az élesebb kanyarokat csak jól irányítható "fajtákkal" vehetjük be. Nekem ebből a szempontból a Messerschmitt és a Corsair a feküdt a legjobban. A játéknak egyedül, ketten osztott képernyővel valamint az idő ellen küzdve (Time Attack) kezdhetünk neki, összesen 4 pályán. A legkönnyebb pálya a Mountain, itt hegyek között szűk alagutakban, valamint egy kisvárosban is megfordulunk. A második a átlagos szintű South City, melyben a napsütötte tengerparton és egy nagyvárosban kell felhőkarcolókat kerülgetnünk. Maradt még két nehéz besorolású pálya: a Snow Land, ahol havas hegyek között folyik a verseny, valamint a Canyon, ahol számtalan sivatagi szoros között kell sikeresen átvergődni. Egyébként a nehézségi szintek (Easy, Normal, Hard) nem jelentenek semmit, a játék minden pályája relatíve könnyű, én például pár óra játékidő után az összes pályarekordot megdöntöttem. A pályákon, hogy ne tévedjünk el kék gömbök jelzik az útirányt – de mivel túl sűrűn vannak elhelyezve – egy idő után zavaróak lesznek. Úgyhogy ha megjegyezzük a pályát jobb ha kikapcsoljuk őket a "Pause" menüben. Út közben különböző extrákat vehetünk fel, melyek színes gömbökben rejlenek. Az "S" jelűt felvéve extra sebességre kapcsolunk, a "T" jelölésű pedig plusz időt jelent. Találhatunk még egy harmadikat is a "D"-vel jelöltet, ám ebbe belerepülve elég lelassulunk – úgyhogy jobb ha kikerüljük. Az irányítás igen egyszerű: az X a gáz, a háromszöggel pedig nézetet válthatunk. A belső nézet a többi versenyjátéktól eltérően viszonylag használható. A felső "L" gombokkal figurázást mutathatunk be a levegőben – ez egy 360 fokos fordulatot jelent – ám vigyázzunk, mert eközben a jobbra-balra irányt nem tudjuk használni (ezért jobb, ha csak az egyenesekben vagánykodunk). Falnak ütközéskor gépünk felrobban, igaz pár másodpercen belül folytathatjuk a küzdelmet. Az Air Race bármennyire is ötletes játék, vannak hiányosságai és hibái. Mint említettem igencsak könnyű lett és a pályák száma is igen csekély. Hiányoltam a fegyvereket, pedig ezekre a gépekre legalább egy gépágyú ráillene. A grafikával kapcsolatban vegyesek voltak az érzéseim, a repülők szépen megtervezettek és a tájak is változatosak, de a képernyő frissítés esetenként nagyon gyenge lett. Néhány helyen csak úgy a semmiből tűnnek elő a tereptárgyak és a grafikát is enyhén pixelesnek éreztem. Persze van egy-két jópofa dolog, például jó ötlet, hogy átrepülhetünk a vízeséseken és a szökőkutakon. A hangok nagyon el vannak találva: nagyon jó, hogy a pilóták rádión üzeneteket küldözgetnek egymásnak, például ha elhúzunk mellettük csodálkozva kérdezik kik vagyunk. Ha pedig fordul a kocka és ők mennek el, gúnyos üzeneteket intéznek hozzánk. Ám vannak érdekes hibák: amikor víz közelébe repülünk nagy negatívum, hogy lelassul a játék, vagy amikor nekimegyünk egy flamingóknak annak olyan hangja van, mintha egy betonfalnak ütköztünk volna. A techno ízű muzsikák viszont nagyon jók, bár egy-két szám nekem a Ridge Racer sorozat zenéit jutatta az eszembe. Én a játékot könnyedsége miatt a fiatalabb korosztálynak ajánlom, valamint azoknak akik szeretik a régi repülőket és a versengést.

Veres Miki





AIR RACE

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE-HANG	

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓EREDETI ÖTLET, SOK A VÁLASZTHATÓ REPÜLŐ
×KEVÉS PÁLYA

71%

Hogy kerül a csizma az asztalra? Ahogy az autó a háztetőre. A San Francisco Rush bizony nem egy "épelméjű" játék, messziről lerí róla, hogy egy játéktermi átirat. Az eredeti automatát még az Atari Games adta ki anno, az N64 verziót pedig most a Midway készítette. Ebben a játékban minimális szerepet játszik az ésszerűség, a fizika törvényei és efféle hétköznapi dolgok nem számítanak, néha már többet vannak az autók a levegőben, mint a földön. A lengéscsillapítók elnyűhetetlenek, még ha emeletnyi magasságból esnek is le a kocsik, szépen továbbsuhannak, mintha mi sem történt volna.

A játék kialakításánál bizonyára a sebesség volt a kulcsszó: az autók frankón gyorsulnak, a gumik jól tapadnak, a kormánymozdulatokra – a sebességhez viszonyítva – a kocsik gyorsan reagálnak, az analóg stick jól használható. Ennek ellenére a többieket még sem könnyű megelőzni! Hogy miért? Egyszerűen mert ők is jól mennek. A legbiztosabb módszer, ha megkeressük a titkos utakat, amelyeken eléjük vághatunk. Szennyvízcsatornákon, mellékutakon, vízmosásokon lehet keresztülszelni, házak fölött lehet átugratni, ám ezeket a lehetőségeket elég nehéz észrevenni, mert például mondjuk át kell törni előbb egy kerítést. Rengeteg ilyen trükkös út van, tulajdonképpen ha csak a pálya kijelölt vonalát követjük, a játéknak mindössze a felét látjuk.

A későbbi pályákon még elágazások, kereszteződések is bonyolítják a dolgunkat.

A táj grafikája realisztikusnak éppen nem mondható, a házak például túl szépek, nincsenek koszos falak, és a felhőkarcolók egy fikarcnyi árnyékot sem vetnek az utcákra, tehát a grafika tipikusan "Nintendós". A két dimenziós, lapos fák sem túl meggyőzőek, főleg a kisebbek, amelyeket még ki is dönthetünk. Viszont jó pontnak tekinthető, hogy San Francisco városának leglényegesebb épületei mind megtalálhatók a játékban, a háztömbök között pedig nincs két azonos formájú, igyekeztek valósághűen változatos utcákat felépíteni. Rögtön az első pálya legelején a Golden Gate hídon száguldhatunk át, a városban néha még a villamos csöngetését is hallani. Csak hát egy kicsit néptelennek tűnik ez a város – alig néhány gyalogos bámészkodó áll az út mentén, civil forgalom pedig nincs, csak a hatodik pályán jön-megy egy-két busz. Az is megszokott már az ilyen játékoknál, hogy változik az időjárás, de sajnos itt most erről sincs szó, csak egy kis talaj közeli köd az egyetlen időjárási tényező.

A program három játékmódot kínál fel. A One race-nél egy sima, "barátságos" versenyt mehetünk egy kiválasztott pályán. A Circuit jelenti a bajnokságot: a meglévő hat pályát a gép megtükrözi és meg is fordítja, így a variációkból egy 24 pályás bajnokságot alakít ki. A pályákat a Practice opcióval gyakorolhatjuk, ennél a módnál nincs ellenfél, és az időlimit 999 másodpercről indul.

Ahogyan a pályák, úgy a kocsik is különböző osztályokba vannak sorolva. Mivel a készítők licenszjogok hiján nem nevezték meg őket, mi most megtesszük helyettük. A kezdőknek egy BMW-t és egy VW kisbuszt ajánlanak, haladóknak egy Dodge Vipert és egy Pontiac Firebird-öt, a profiknak egy VW bogárhátút, vagy Corvette-et, végül az extrém képességűeknek Ferrarit és még valami hasonló kaliberűt, aminek "kilétét" azonban nem sikerült biztosan megállapítanom. (Talán McLaren?)

A játék szavatosságát nagyban meghosszabbítja, hogy a mellékutakon kívül eldugott kulcsokat is találhatunk, pályánként úgy 6-8 darabot. Négy kulcs például egy taxi ajtajának a felnyitásához elegendő. A kulcsokat vagy nehezen észrevehető helyeken, például egy oszlopcsarnok által körülölelve találhatjuk, vagy olyan helyeken, ahová csak nagyon körülményesen lehet eljutni. Az egyik legbosszantóbb hely például amikor egy leszakadt híd alsó szintjére kell átugratnunk: ha túl gyorsan megyünk felül kötünk ki, ha túl lassan, akkor alul.

Bár a kocsik nagyon szívósak, és még agyonhorpadtan is remekül futnak, azért nem bírnak ki mindent. A frontális ütközésekkor, vagy a borulásokkor (ha nem állunk talpra) az autó felrobban, és a gép helyez vissza minket a pályára. Beállíthatjuk úgy is, hogy a halálozás végleges legyen, de nem érdemes, ugyanis ezt a beállítást a gép előzékenyen csak a mi számunkra címezi, a többiek ugyanúgy új kocsikat fognak kapni.

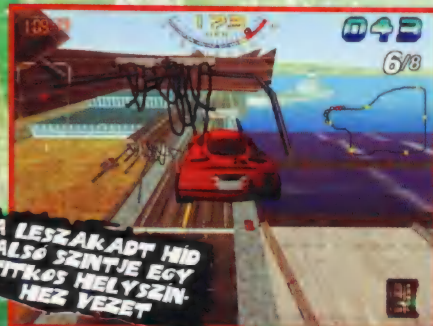
Attól eltekintve, hogy az ugratók után kicsit túl messzire repülnek az autók, az irányítással meg voltam elégedve. A balesetek és a karambolok még tetszettek is: ha úgy jön ki a lépés, ahogy (nem) kell, klasszul bukfenceznek a járgányok – ennyiből még élethű is a jelenség. A nehézségi szintek jól el vannak találva, a készítők mellesleg rendesek voltak annyiban, hogy hagyják a játékos autóját begurulni az ellenőrzési ponthoz, az idő leteltével nincs automatikus fék. Viszont hülye ötlet volt, hogy hátramenet gombjával a gázt is együtt kell nyomni. Ajánlom mindenki figyelmébe a két játékos módot – a grafika nem lesz rosszabb, és lelassulás is csak alig tapasztalható.

Egyes amerikai szaklapok a SF Rush-t a harmadik legjobb N64 játéknak kiáltották ki, de persze az amerikaiak véleményére nem szabad adni. Valóban nem egy rossz játék, és még az is lehet, hogy a Top Gear Rally után a második legjobb autós program a formátumra, de azért sok más jobb játék van nála. Még azt is elfogadom, hogy egyeseknek jobban fog tetszeni, mint a Top Gear Rally, elvégre ha vannak is badarságok a játékmenetben, a sebesség lenyűgöző, és a titkok keresése is szórakoztató, vagyis összességében jó játék a SF Rush.

V.Z.


AZ UGRATÁSOKNÁL MINTHA AZ AUTÓK SZÁRNYRA KAPNÁNAK


A LEGRÖVIDEBB ÚT AZ EGYENES, MÉG HA A CSATORNÁN IS VEZET ÁT


A LESZAKADT HÍD ALSÓ SZINTJE EGY TITKOS HELYSZÍNHEZ VEZET



HEGEDŰS HELYETT VOLKSWAGEN A HÁZTETŐN!


MÉG SZERENCSE, HOGY NEM NAGYON SÉTÁLNAK EZEN A SÉTÁLÓ UTCÁN


A BELSŐ NÉZET A DAYTONÁT IDÉZI

SAN FANCISCO RUSH

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: CSAK MEMORY PAK-BE VAGY KÓDSZÓVAL
RUMBLE PAK

+ A KULCSOK KERESÉSE ÚJ SZINT VISZ AZ AMÚGY SE ROSSZ JÁTÉKBA
× A FÉK CSAK MEGKÉSVE FOG ÉS ALIG ÉR VALAMIT

79%

576 KONZOL KÓD-X 3

FINAL FANTASY VII

Megint eltelt egy hónap és én még mindig nyakig vagyok a FINAL FANTASY VII-ben. Sokat gondolkoztam, hogy érdemes-e egyáltalán olyan végigjátszást közölni ehhez a játékhoz, amely lépesről-lépésre mutatja be a teendőket. Levél ezzel kapcsolatban nem érkezett, konkrét kérdések sem, tehát maradok inkább a tippek-trükkök ismertetésénél (talán annak jobban hasznát veszitek).

TÁRGYSOKSZOROZÁS

Ha már nálunk van a W-ITEM nevű matéria, elvileg bármelyik nálunk levő "használati" tárgyból tudunk 99-et (!) csinálni. Érdemes mondjuk a Megalixir-t választani, amely a teljes parti HP/MP pontjait maximumra tölti.

1-Adjuk oda valakinek a W-ITEM matériát és legyen nálunk legalább egy a sokszorozni kívánt cuccból.

2-Csata közben (amikor ő következik) válasszuk a W-ITEM parancsot és nyomjunk rá arra a tárgyra a Körrel, amelyiket duplikálni akarjuk (esetünkben a Megalixir).

3-Ezután ki kell választani valakit, akin használni akarjuk a tárgyat.

4-Most még egy tárgyat ki kell választani a Körrel, ez bármi lehet (legyen a Megalixir feletti cucc, hogy lássuk a növekedést).

5-Ezt azonban NE adjuk oda senkinek, hanem vonjuk vissza a második választást az X-szel!

6-Ekkor az elsőnek választott tárgyból eggyel több lesz! Folytassuk ezt addig, amíg akarjuk (Kör, X, Kör, X......). Vigyázzunk, mert ha a csatamenet nem WAIT-re van állítva, akkor közben azért püfölik az embereinket. Érdemes tehát ezt a trükköt valahol a gyenge ellenfelek között kipróbálni.

TETRA ELEMENTAL

A TE egy olyan varázscucc, amely elnyeli a FIRE/COLD/LIGHTNING/EARTH támadásokat. Hogy hol lehet rá szert tenni?

1-Adjuk oda valakinek a MORPH matériát.

2-Egy másik karakternek a SENSE-t.

3-Cosmo Canyon-tól Délre van egy kis sziget, amely nem látható a térképen. Repüljünk el oda (vagy menjünk Chocobo-val).

4-Ezen a kis szigeten élnek a Cactrots-ok. Akadjuk össze egy ilyen kis fickóval. Kezdjük el ütögetni, de minden körben nyomjuk rá a SENSE-t, hogy tudjuk mennyi HP-je van még.

5-Körülbelül 300-nál már ne verjünk rá többet (inkább védekezzünk a karakterekkel, nehogy valamelyik megölje szegényt). Ekkor már csak a MORPH varázslatot erőltessük rajta.

6-Ha úgy az lény utolsó szál HP-jét a MORPH veszi el, akkor a kis fickó halálakor átváltozik Tetra Elemental-lá! Akár többször is eljátszhatjuk.

FINAL ATTACK MINT FELÉLESZTŐ MATÉRIA

Mint már korábban említettem, a Final Attack matériát kombinálni kell a Phoenix summon matériával, így ha csata közben mindenki kipurcan, a Főnix feléleszti a kompániát. De hol van a Final Attack?

1-Turbózzuk fel Cloud-ot, amennyire csak tudjuk. Maximum HP/MP, legjobb fegyver, legjobb matériák, lehetőleg minél több csapás ellen védő felszerelések.

2-Nevezzünk be a Gold Saucer "Battle Square" helyszínén a küzdelemre. Addig bunyózzunk, amíg össze nem szedünk 64 ezer, majd további 32 ezer (!) pontot, ezért megvehetjük Cloud Level 4-es limitjét. Kicsit később ismét nevezzünk be, ekkor felajánlják nekünk a "Secret Duel" lehetőségét. Ha ezt is megnyerjük, miénk a Final Attack.

A KALM-I UTAZÓ

A Meteor feltűnése után látogassunk el Kalm-ba, ahol a város jobb oldali részén (ha jól emlékszem), az egyik ház emeleti szobájában találkozhatunk egy emberrel, aki bánatában világgá akar menni. De ehhez szüksége van három különleges tárgyra. Ha ezeket elhozzuk neki, olyan cuccokat ad cserébe, amelyekről álmodni sem mertünk volna. Ezt a küldetést elvileg érdemes lenne a játék közepénél megcsinálni az ajándékok miatt - de meglátásom szerint a teljesítéshez PONT AZOK a dolgok kellenének, amiket majd meg fogunk kapni. Ez egyébként egy "22-es csapdája" a játékban, nem is értem, hogy miként gondolták ezt a készítők. Tehát lássuk...A három tárgy a következő: Guide Book, Desert Rose és az Earth Harp.

GUIDE BOOK - No ezt az elsőt még könnyű megszerezni. Adjuk oda valakinek a MORPH matériát és menjünk el Junon-ba, be a Shinra bázisra, majd le az Underwater Reactor-hoz vezető folyosón. Amikor ott vagyunk, ahol a fejünk felett az átlátszó üvegburán kívül a delfinek úszkálnak, álljuk meg és járjuk körbe, amíg megtámad egy furcsa csontvázakkal teli elsüllyedt kalózhajó. Pofozgassuk egy kicsit, nyomjuk rá a SENSE-t és amikor már csak kb. 200 HP-je van MORPH-oljuk. Halálában átváltozik a Guide Book-ká.

EARTH HARP - Vigyük el a cuccot a palinak, aki nekünk adja az UNDERWATER matériát, amellyel korlátlan ideig tudunk a víz alatt maradni. Igen, kitaláltátok, most a Junon környékén, a tenger alatt úszkáló Emerald Weapont-kell megölni (a matéria nélkül csak korlátolt ideig tudnánk vele küzdeni). A szörnynek nem kevesebb, mint 1 millió HP-je van! Ezt még talán le is lehetne szedni egy-két jó kombóval (lásd az előző számunkat), meg a duplikált Megalixir-rel folyamatosan gyógyítva, de amikor kezd megszorulni a rohadék olyan támadást nyom többször is, ami minden ember HP-jét EGYBŐL leveszi (nekem mindenki 9999/999, mégis bekampóztak). Tehát csak a FINAL ATTACK+PHOENIX (+REVIVE) kombó segíthet, ami utolsó támadásként feléleszt mindenkit. Node azt a szemét Final Attack-ot is baromi nehéz ám megszerezni. A dög legyőzése után miénk az Eart Harp.

DESERT ROSE - Juttassuk el a cuccot a pasinak, aki nekünk adja az amúgy szerintem megszerezhetetlen három MASTER MAGIC matériát (tudjátok: Cosmo

Canyon-ban, ha egy adott színből minden matériánk Master fokozaton van, akkor lehet őket becserélni). Ez a három helyettesíti az összes zöld, sárga és piros matériánkat!!!! Tehát szereljük fel az ajándékokat és menjünk a Gold Saucer-t övező sivataghoz. Itt a homokból kikandikál egy kis piros valami...Menjünk neki, előugrik a Ruby Monster, ami a FF7 legnehezebb ellenfele! Annyira szemét, hogy csak véletlenül lehet legyőzni, kb. ezredik próbálkozásra. Egymillió HP-je van neki is, ráadásul olyan futóhomokot kavar, amelyben elmerül egy-egy emberünk. Kezdetben minden támadásra érzéketlen a teste (csak a homokba dugott karjai érzékenyek), kivéve egyet....de erről később. Szóval ha legyőzzük, miénk a Desert Rose. Ha ezt elvisszük az utazónak kapunk egy ARANY CHOCOBO-t! ő arra kell, hogy a térkép ÉK-i csücskében levő sziget barlangjából felvegyük a Knights of the Round summon matériát. Node könyörgöm, a Ruby-t leginkább a KOTR-dal lehet sebezni....akkor meg minek az arany Chocobo????? Nem értem, nem értem...

ROCKET TOWN HUGE MATERIA

A négy Huge Materia közül csak a Rocket Town-ost nehéz megszerezni (egy kis trükkel kell hozzá). Tehát a megfelelő pillanatban, amikor a rakétán megkérdezik tőlünk a matéria-zár kombinációját, csak nyomjuk be: Kör, Négyzet, X, X.

TURTLE PARADISE POSZTEREK

A játék során, közvetlenül a legelejétől 6 Turtle Paradise hirdetést találhatunk. Ha mindet elolvassuk, akkor Wutai-ban, a kocsmában kapunk egy csomó "tulajdonságnövelő" cuccot. A poszterek helyei:
1-Midgar, Aeris házához közel.
2-A Shinra HQ első emeletén, a táblán.
3-A Gold Saucer "Ghost Square"-én, a hotel falán.
4-A Cosmo Canyon egyik fegyverboltja mellett (ami az öreghez vezető út felénél van).
5-A Cosmo Canyon-i bárban.
6-Wutai-ban Yuffie házának pincéjében.

A LELŐHELY

Óhatatlanul előfordul mindenkivel, hogy véletlenül otthagy (vagy meg sem talál) egy-két dolgot valahol. Szerencsére a Bone Village-ben elvileg minden "elhagyott" tárgyat kiásathatunk magunknak (például ha a 3-as discen vagyunk, akkor az 1-es és 2-es disc cuccait). Ezt ugyanúgy kell csinálni, mint amikor a Lunar Harp-ot megkerestettük.
1-Válasszuk a "Normal Treasure" vagy a "GoodTreasure" lehetőségeket.
2-Állítsunk fel három kutatót, körülbelül egy egyenlő oldalú háromszögnek megfelelően.
3-Robbantsuk fel a bombát és figyeljük meg, hogy merre fordítják a fejüket a palik.
4-A három irány metszéspontjában rendeljük el a kutatást, az eredményt a dobozból vehetjük fel. Ezzel a módszerrel kutassuk át az egész "Csontfalut".

A "TITKOS" AJTÓ MIDEEL-BEN

Amikor először érkezünk meg Mideel-be, a fegyverboltban van egy zárt ajtó a falon. Ki kéne valahogy nyitni...
1-Ugyanitt a faluban van egy ház (kb. a jobb-felső részben), amely körül egy párkány fut körbe. Menjünk ide fel.
2-A balkon ÉK-i részén vizsgálgassuk a padlót (a Körrel), a deszkák közé szorulva találunk egy rozsdás kulcsot.
3-Menjünk vissza a boltba és amikor rajtakapnak, valljuk be az igazságot. Az ajtó ugyan nem nyílik ki, de kapunk valami mást cserébe...

A NYEREMÉNY

A Gold Saucer Chocobo versenyén (ha már "A" osztályosak vagyunk) nyerjünk meg 15-20 futamot egymás után. Ekkor Ester elragadtatásában - "I've never seen anyone win so much in A-Class before!" - egy különleges ajándékot ad nekünk.

MIDGAR KULCSA

Az ejtőernyős buli után már nem tudunk visszamenni Midgar-ba...vagy mégis?
1-Menjünk el a várost körülvevő külső fal kapujához. Itt áll egy ember, aki egy elvesztett kulcsról hadovál.
2-A kulcsot Bone Village-ben ásathatjuk ki.

AGYONFEJLESZTETT KARAKTEREK

A lelőtt Shinra repülőn 4 féle ronda szörny támadhat ránk. Ezeket a már ismertetett MORPH varázslatos módszerrel változtassuk át, ekkor tulajdonságfejlesztő tárgyakat kaphatunk (Magic source, Luck source, Guard source).

A PROBLÉMÁS SUMMON MATÉRIÁK

TITAN - Gonagaga-ban, miután elmentek a Turk-ok kutassuk át a romokat, ahol megcsillan valami.
LEVIATHAN - Wutai-ban, a pagoda legyőzött főnökétől kapjuk meg.
ALEXANDER - A snowboardozás után a hómezőn keringve van egy hely (tó vagy forrás, már nem emlékszem), ahol megmelegíthetjük a kezünket. Ezután menjünk el Keletre, itt van egy barlang, ahol egy jéggé fagyott ember kuporog. Érintsük meg, miénk a Sándor.
KJATA - A "Sleeping Forest" második képernyőjén (amikor felülről látjuk az emberünket) álljunk meg egy percre. A fák között repked valami, amit el kell kapnunk.
HADES - A lelőtt Shinra repülőn találjuk meg, a hátsó helikopter mellett (nem látható).
PHOENIX - Egyszerűen csak nyerjük meg a Fort Condor-beli mini-csatát.
TYPHOON - Az "Ancient Frog Forest"-ben, az egyik virág mellett hever.

ANCIENT FROG FOREST

Miután legyőzzük a repkedő sárkányt, szabad az út a "Békák Erdejébe". Itt a következő trükkökkel lehet boldogulni:
1-Fogjuk meg a legyeket és a békákat, majd sorban pakoljuk be őket a "kancsóka" növényekbe. Ekkor egy időre bezárulnak és át tudunk kelni rajtuk.
2-Fogjunk egy legyet és tegyük be a fatörzsekbe vagy a barlangok elé. Ekkor általában kiugrik egy béka és megeszi a rovart. Ha a békát betesszük a "kancsóba" és ráállunk, akkor egy idő után kipattan a breki és mi felrepülünk az elérhetetlen helyekre.
3-Vegyük fel a szürke kötömböket és tegyük bele őket a "csapó" virágokba, ekkor nyugodtan tudunk közlekedni.

LEVIATHAN SCALES

Wutai-ban a hegyek között van egy barlang, ahol hatalmas tűz lobog. Itt egy csomó izgalmas matériát találhatunk, a tüzeket a Leviathan Scales "key item"-mel olthatjuk ki. Ezt ott Wutai-ban lehet megszerezni.

YUFFIE

Még nem ismerkedtél össze Yuffie-vel? Nos...
1-Járkálj egy kicsit a Gonagaga környéki erdőben. Yuffie rövidesen megtámad.
2-Verd el.
3-A képváltás után NE használd a Save pontot, inkább szólítsd meg.
4-A válaszokat 2,1,2,1,2 sorrendben add meg.

VINCENT

Ő az egyik legjobb ember és még nincs a csapatodban?
1-Nyisd ki a széfet Niebelheim-ben, ott van egy kulcs.
2-A pincében most más kinyílik a zárt ajtó (a könyvtár mellett).
3-A válaszokat 2,2 sorrendben add meg.

ÖRÖK PÉNZ

Van egy város, abban egy ház, abban egy szoba, abban egy falióra, abban egy jegy (ticket). Vedd fel a jegyet, a többit rád bízom...

Martin

PLAYSTATION KÓDOK

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES : SUB ZERO

A kódokat a "PASSWORD" opciónál kell beírni.

Pályakódok:
2-THWMSB
3-CNSZDG
4-ZVRKDM
5-JYPPHD
6-RGTKCS
7-QFTLWN
8-XJKNZT

További kódok:
Tíz "Vitality" urna: NXCVSZ
Ezer élet: GTTBHR
Stáblisa: CRVDTS
6 találatos kombó: nagyütés, nagyütés, kisütés, kisrúgás, nagyrúgás, hátra+nagyrúgás

AIR RACE

A "Loading" képernyőn nyomkodd az X gombot, amilyen gyorsan csak tudod - rövidesen megjelenik a GeeBee repülő és a "Good!!" felirat a képernyőn. Ez után a GeeBee végsebessége 577-ről 716-ra ugrik, így a kis gép verhetetlenné válik.

TIME CRISIS

A főképernyőn válaszd a bal oldali normál módot, ekkor lehetőséged van a Normal Play vagy Time Attack játékok kezdésére. Itt először lőj ki a képernyőn kívülre, ekkor a Normal Play ablakban megjelenik az EASY szó. A játék során 5 találatot kaphatsz a 3 helyett.

G-POLICE

A következő kódokat a PASSWORD képernyőn kell beírni:
BENIHILL - Gyorsabb utánpótlás autók
WOOWOO - Szirének
SUPACAM - Különleges kameranézet
ALSECRET - Minden titkos dolog
PANTALON - Titkos pályák

Az összes fegyver és örök lőszer áll rendelkezésedre a következő kód beírása után: A "Weapons Load Out" képernyőn nyomd le egyszerre az L1+L2+R1+Kör+Háromszög+Négyzet gombokat, majd nyomd hozzá a Bal irányt.

Pályakódok:
1-MAGDAV
2-DOLMAN
3-SONAGAV
4-ACEDUF
5-JOJOGUN
6-WENSKI
7-SAEGGY
8-MAZMAN
9-DAZMAN
10-DELCUS
11-ANDOOOO
12-KIMBCHS
13-ANDYMAC
14-YERMAN
15-OLLIEB
16-THEYOLK
17-TONYMASH
18-ANDYCROW
19-BIONIC
20-TSLATER
21-IAINTHOD
22-JONRITZ
23-CLAIREC
24-STEVEBOT
25-ANGUSF
26-EUANLEC
27-EDFIRE
28-STUBOMB
29-THONBOY
30-JIMMAC
31-PUGGER
32-ROSSCO
33-CAKEBOY
34-NIKNAK
35-SAGLORD

MICRO MACHINES V3

A kódokat pauzálás után kell bevinni. Minden helyes kód után hallanod kell egy speciális hangot. A csalásokat úgy tudod kikapcsolni, ha újra beírod őket.

Minden tárgy - Le, Le, Fel, Fel, Jobb, Jobb, Bal, Bal
Kocsi mögötti nézet - Bal, Jobb, Négyzet, Kör, Bal, Jobb, Négyzet, Kör
Nagy pattanások - Négyzet, Jobb, Jobb, Le, Fel, Le, Bal, Le, Le
Dupla sebesség - Négyzet, X, Kör, Négyzet, Háromszög, X, X, X, X
Lebegő tárgyak - Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X
Lassú ellenfelek - Kör, Háromszög, Négyzet, X, Kör, Háromszög, Négyzet, X

A játék során be tudsz lépni a "programozó menübe" is. Ehhez pauzáld a játékot és nyomd be a következő kombinációt: Négyzet, Fel, Le, Le, Négyzet, Kör, Kör, Háromszög, X. Ezután a következő kombinációkat alkalmazhatod:

Select+X: Azonnal győztesként lépsz ki a játékból.
Select+Fel, Le, Bal vagy Jobb: Különböző kameraállások.
Select+L2 vagy R2: Közelítés és távolodás.
Select+Négyzet: A játékos gépi ellenféllé változik.
X+Háromszög+Kör+Négyzet egyszerre: Minden kocsi felrobban.

A következő kódokat a nevek helyett lehet beírni:
3LIVES - ????
CONFETTI - ????
CATLIVES - Kilenc élet az egy játékos módban
GIMMEALL - Minden pálya választható a Multiplayer módban
NOTANKS - A tankok nem tudnak lőni
TANKS4ME - A vizes pályák kivételével mindenhol választhatod a tankot
WINTERY - Csúszós pályák

PANDEMONIUM

Csalókódok:
BORNFREE - Pályaválasztás
ALMABHOL - Minden pálya kinyílik
HARDBODY - Sérthetetlenség
VITAMINS - 31 élet
CORONARY - Egy csomó gyógyító szív
EVILDEAD - Sérthetetlen ellenfelek
TWISTEYE - Az L1+L2 gombok és az irányító segítségével forgatni tudod a képet
INANDOUT - Kiszálláskor visszatérsz a térképre
THETING - Az L2 megnyomásával átalakul a tested. Az L2+X visszaalakít
BODYSWAP - A háromszöggel szereplőt válthatsz játék közben
OTTOFIRE - A speciális fegyverek sosem fogynak ki
TOMMYBOY - Flipper képernyő a pálya végén
CASHDASH - Egy új képernyőre tesz a pálya végén

Pályakódok:
1-ADEAMIIE
2-EPIJAKCA
3-FBIJACKI
4-KOCCCIEE
5-NGIAIBJJ
6-NIIAJBCB
7-KGCACICI
8-AHICBAJE
9-AIICFAJG
10-AIICBAIJ
11-FBIIAKCK
12-FDIIAKDK
13-FFIIAKDK
14-KACACIBA
15-ADMCFAID
16-EMIIEKBE
17-OEIBIBMJ
18-FAAIAKCE

PANDEMONIUM 2

Csaló kódok:
GETACESS - Mindenhova beléphetsz
SKATBORD - Extra sebesség
HORMONES - Teljes energia
IMMORTAL - 31 élet
MAKMYDAY - Állandó fegyver
NEVERDIE - Sérthetetlenség
GENETICS - Mutáns mód
GONAHURL - Kameramozgatás
JUSTKIDN - Újraéleszti a szörnyeket
ACIDDUDE - Érdekes textúrák

RESIDENT EVIL : DIRECTOR'S CUT

Válaszd a New Game opciót, majd az Advanced fokozatot. Ezután tartsd lenyomva a Jobb vagy Bal irányt, amíg a képernyő zöldre vált. Ez után a felvett tölténytárak és írógépszalagok duplán fognak számítani (tehát a 15-ös tár 30 töltényt ad).

NASCAR 98

Pauzáld a játékot és lépj a versenystatisztikai képernyőre. Nyomd le az R1+R2+L1+L2 gombokat, ekkor egy motorhangot kell hallanod. Menj vissza a versenybe, ahol a Háromszög megnyomása után lasztikat fogsz szórni.

Egy szuper EA kocsit tudsz behozni, ha Kenny Wallace autójára állsz és benyomod az X+Fel, Le kódot, majd nyomva tartod az X-et a verseny kezdetéig.

COLONY WARS

A kódokat a Password képernyőn tudod beírni (figyelj a kis és nagybetűkre):

Tranquillex - "Szuperhűtéses" fegyverek
Hestas*Retort - Örök energia
Commander*Jeffer - Pályaugrás
Memo*X33RTY - Örök másodlagos fegyverzet

FIGHTING FORCE

A fő menüképernyőn tartsd lenyomva a Bal+Négyzet+L1+R2 kombinációt, amíg a képernyő alján megjelenik a "Cheat Mode" felirat. Ekkor gyorsan lépj be az "Options" menübe, ahol kiválaszthatod a kezdőpályát és a sérthetetlenséget (Invulnerability).

COOL BOARDERS 2

A játékban három extra szereplőt hozhatsz elő. Az első "Gray the Alien", őt akkor kapd meg, ha 38 pontnál többet csinálsz a Halfpipe-ban, vagy 96-nát többet a Big Air Master-ben. A második egy hóember, ő akkor választható, ha minden pályán elnyered a 3 serleget. A "főnököt" úgy csalhatod elő, hogy megnyered a "Mirror" módot is (ez akkor jön be, ha már a rendes versenyeket megnyerted).

Extra pályák: A Competition-ben az első három helyet neked kell tartanod, ekkor választhatod az új pályákat.

Veszett dresszek a csajoknak: Állj rá a Competition-ra és

PLAYSTATION KÓDOK

nyomd be a következőket - Le, R1, Fel, R1, Le, R2, Fel, R2, Fel, Fel, R1, Le, Le, R2. Minden R1-R2 nyomás után a "Here we go" beszólást kell hallanod. Ez után a karakterválasztásnál a csajok izgalmas cuccokban lesznek...Az új ruhák nem érvényesek a Competition módban!

BLOODY ROAR

Lufi fejek: A karakterválasztásnál tartsd lenyomva az L2-t és a Körrel válaszd ki a szereplőt.

Gyermekméret: A karakterválasztásnál tartsd lenyomva az R2-t és a körrel válaszd ki a szereplőt.

C&C : RED ALERT

A kódokat úgy viheted be, ha rányomsz a "Teams Menu"-re a "visszalépés" gombbal, ami alapban a Kör. Ez után vidd a kurzort a megfelelő ikonokra és mindig nyomd meg a Kört.
Pénz: Négyzet, Négyzet, Kör, X, Háromszög, Kör
Nuke: Kör, X, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög
A pálya megnyerése: X, Négyzet, Négyzet, Kör, Háromszög, Kör

Szovjet pályakódok:
1-17DUXFJ6C
2-VMBWOQ284
3-XN37MCCSO
4-LH06FZZQL
5-BUVV20LFF
6-AVYQ10YA8
7-LZRJTMQAN
8-YQX4C9GFH
9-1QESO8LE0
10-RKP0UOXJA
11-CDLKYL7Q4
12-8T5CGDK25
13-X5CDE0KN8

TOMB RAIDER 2

A kódokat elég körülményes bevinni, van, amelyiket többször is meg kell majd próbálnotok.
Minden fegyver (lépésről-lépésre az egyszerűség kedvéért):
1-Balra lépés, jobbra lépés, balra lépés
2-A "lépkedés" gombot lenyomni, majd egy lépés előre, egy lépés hátra (gombot elengedni)
3-Három teljes fordulat körbe (tetszés szerinti irányban)
4-Hátrafelé egy "forduló-ugrás" (ehhez ugrás után meg kell nyomni a "gurulás" gombot)

Pályaátlépés:
1-Balra lépés, Jobbra lépés, Balra lépés
2-Egy lépés előre, egy lépés hátra (mint a fegyverkódnál)
3-Három teljes fordulat körbe
4-Előre egy "forduló-ugrás" (mint a fegyverkódnál)

MDK

A kódokat pauzálás uán lehet bevinni:
Bonusz légicsapás: Le, Fel, Kör, Le, Fel, Le, L1
Tehéneső: Fel, Le, Le, L1, Jobb
Dummy Decoy: X, L1, Jobb, Kör, X, Fel, Négyzet
Gránát: Háromszög, Kör, Négyzet, Négyzet, L1, Jobb
Homing Sniper Grenade: Bal, Fel, X, háromszög, L1, L1, Jobb
Mortar: Bal, L1, Háromszög, Négyzet, Jobb, Kör, Bal,Bal
Pályaválasztás: Bal, Kör, Háromszög, Fel, Négyzet
Izgalmas bomba: Le, Jobb, Kör, Kör, Bal, Bal, Fel, Négyzet, Háromszög
Sniper Grenade: Fel, Négyzet, Bal, Bal, Kör, háromszög, Négyzet
Chain Gun: Bal, L1, Le, Négyzet, Háromszög, Fel, Jobb, Le
Thumper Weapon: Le, Fel, Bal, Bal, Háromszög, Fel, Jobb, Le
Twister Weapon: Le, L1, Négyzet, Háromszög, Jobb, Fel, X

NINTENDO 64 KÓDOK

CRUIS'N USA

A garázsban, ahol kocsit lehet választani, nyomd le egyszerre a Fel kamera, Bal kamera és Le kamera gombokat, majd a kurzorral mutogass az autókra. A Ferrari kivételével mindegyik átváltozik valamilyen rejtett járgánnyá.

Pályaválasztás - Lépj a pályaválasztó képernyőre és nyomd le a következő kombinációkat a rejtett pályákhoz:

Golden Gate Park: Bal kamera, Le, kamera, L
Indiana - Fel kamera, Jobb kamera, L
San Francico - Jobb Kamera, Le kamera, L

LAMBORGHINI

A játékban 6 rejtett kocsi van (Ferrari Testarossa, Porsche 959, Vector, Dodge Viper, Bugatti EB 110, Ferrari F50). Ezeket úgy tudod előhozni, ha megnyered a játékot az Arcade mód Basic és Pro szériájában és a Championship mód Normal és Expert fokozatában.

TOP GEAR RALLY

Credit csalás: Lépj be az opciók közé és állj a "Credit" ikonra (klikkelj rá). Ezután nyomd be a Bal, Le kamera, Jobb, Le, Z kombinációt.

Rejtett kocsik: Nyerd meg az 1-2-3-4 éveket.

Új színek az autóknak: Az autóválasztó képernyőn tartsd lenyomva az L és R, plusz a Bal kamera, Jobb kamera vagy Fel kamera gombokat.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

A "Downtown" pályán van egy hely, ahol le lehet vágni a pályát. A szélmalmok és a kanyarok után van egy alagút. A bejáratától jobbra áll egy fa - menj arra, mert a kerítésen van egy nyílás majd egy út, amely a vízesés alatt elvezet közvetlen a kijárat közelébe.

Rejtett kocsi 1 (Kingroader) - Az MRC címképernyőn nyomd meg az R-t. Ekkor látsz egy szintidőt, amelyet meg kell döntened a "Match Race"-ben (három versenyt kell nyerni)

Rejtett kocsi 2 - Miután megszerezted az első titkos kocsit, újra csináld meg a fenti procedúrát...

Node hogyan lehet a bonusz kocsikat rögtön kiválasztani? Válaszd a "VS Race" módot és állj rá a zárt garázsajtókra. Nyomogasd addig a B gombot, amíg megjelenik a "Selected" üzenet. Ha a "Match Race" és a "Championship" módokban is menni akarsz a kocsikkal, vissza kall lépned a Vs képernyőre. Válaszd ki a bonusz autót és nyomogasd a B gombot. Lépj a Start képernyőre, majd az óhajtott módba, a bonusz kocsi ott lesz a dobozban.

SAN FRANCISCO RUSH

"Circuit Mode" kód:
VV9#KKJ4GC4FD
CMBGDLFERCQBB

Gravitáció átállítása: A Setup képernyőn nyomd le a Z gombot, majd mellé a Fel, Le irányokat. Engedd fel a Z-t és nyomj Fel, Le, Fel, Le-t. Ekkor egy kis súly képe jelenik meg a képernyőn. A kód ismételgetésével különböző gravitációs állapotokat érhetsz el.

Ütközések kikapcsolása: A Setup képernyőn nyomd le a Bal irányt, majd tartsd lenyomva a Jobbot. Nyomd hozzá a Bal kamerát, majd engedd fel a gombokat. Ez után a kombináció Fel kamera, Bal kamera, Le kamera, Z. Ekkor egy busz szimbóluma jelenik meg a képernyőn.
Örök idő: A Setup képernyőn tartsd lenyomva a Z-t, majd a Le kamerát és a Fel kamerát. Engedd fel mindhármat és nyomj Fel kamerát plusz Le kamerát.

Ködös éjszaka: Az Options képernyőn állítsd a "Fog"-ot "Heavy"-re. Ezután nyomd le mind a 4 Kamera gombot és nyomd hozzá a Jobb irányt. Így behozhatod a "Foggy Night" opciót.

MACE

Rejtett karakterek:

Ned the Janitor - A karakterválasztó képernyőn állj rá sorban a következő karakterekre és nyomd meg a Start gombot: Koyasha, Executioner, Lord Demios, majd állj Xiao-ra és nyomj A-t vagy B-t.

Grendal - Nyerj meg három meccset három "ember" ellenféllel szemben, majd lépj vissza a karakterválasztó képernyőre. Állj az Executioner-re, tartsd lenyomva a Start-ot és válaszd ki az A-val vagy B-vel.

War Mech és Ichiro - A "Legal" képernyőn nyomj Le, Jobb, Fel, Bal kombinációt, ekkor egy hangot kell hallanod. A karakterek között megtalálod őket.

SZÖRNYŰ!



Sok-sok évvel ezelőtt, még a C-64-es bimbózó virágkorában volt egy játék, amit minden valamirevaló "gyűjtő" ismert. Ez a játék a Rampage-volt, amelynek most megjelent a PlayStation átirata RAMPAGE WORLD TOUR címmel. A "Rampage" szó dühöngést, tombolást jelent és bevallom először úgy gondoltam nem is tudok a játékról több jót mondani mint azt, hogy a círnéhez illő. Ugyanis ha valaki megveszi a Midway új(?) stuffját és valami manapság már kötelező jelleggel szokásos különlegességre számít - az biztos dühöngeni fog. Persze ha a vásárló figyelmesen elolvassa a CD tok hátoldalán a rövid ismertetőt, az már tudhatja mire számítson; a játék a '80-as évek pénzbedobós gépein futó agyi érzéstelenítők egyikének a '90-es évek köntösébe öltöztetett megfelelője.

RALPH, GEORGE ÉS LIZZIE, A HÁROM ROMBOLÓ

A kerettörténet csupán annyi, hogy egy labor felrobbanása után (de ismerős ez valahonnan), a világra szabadul az általunk három figura közül kiválasztott szörny. Feladatunk igen egyszerű: a lehető legtöbb pusztítást végezni a világ nagyvárosaiban, mielőtt lejár az időnk és evakuálják a lakosokat. A bevezető animáció és a pályákat összekötő "értékelő" részek egész jópofák, talán ezért volt a játék maga csalódás számomra. Nincs más dolgunk mint fölmászni a házakra, beverni minél több ablakot és így megszerezni a mögötte rejlő csemegéket. Naná, hogy a háziak nem csípik ezt, így megpróbálnak mindenféle módon megakadályozni, megzavarni bennünket. Őket is becsemegézhetjük, sőt lehet olyan finomságokat is találni, melyektől különféle extra képességeink keletkeznek egy időre. Ha zászlót találunk az ablakban, azt megpörgetve a bónusz pályán abba az országba jutunk amelyiken végül megáll. Kár, hogy alig van különbség. Szinte egyetlen előnye a játéknak, hogy ketten is játszhatják, ilyenkor nemcsak a városokat, de egymás figuráját is püfölhetjük. Szóval először azt hittem, semmi jót nem írhatok róla, de aztán odaadtam a gyerekeimnek, hogy próbálják ki ők is. Nem akartam elhinni, hogy tetszik nekik, pedig így van: alig bírtam visszaszerezni tőlük a CD-t és azt a visongást, amit rendeztek, eddig még nem sok játékkal kapcsolatban hallottam tőlük. Levontam tehát a konzekvenciát: kislányoknak ajánlható a játék! Összességében a Midway-től ennél többet vártam, igaz úgy kell nekem - rá volt írva mi van benne.

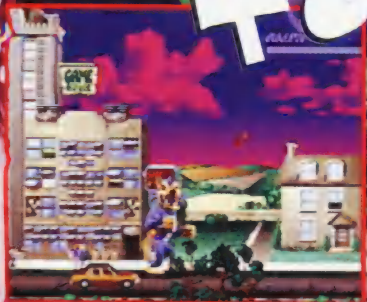
RAMPAGE WORLD TOUR

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ KLASSZIKUS ÖTLET
× MANAPSÁG EZ MÁR TÚL KLASSZIKUS

58%







TŰZ VAN BABÁM!

"Rosco jókó" jött"! A hazai tűzoltók biztos eldobnák az agyukat örömükben, ha olyan csak fele olyan klassz kocsival járnának a tűzekhez mint ez a szőke lánglovag. A ROSCO Mc QUEEN hasonló mászkálós, ugrálós program mint a Crash Bandicoot, csak értelemszerűen más a történet. Egy őrült a robotjaival fáklyává próbálja változtatni a világ legnagyobb tornyát és ebben nekünk kell meggátolni (Még jó, hogy legalább a játékprogramokban vannak normális emberek is, akik mindig megpróbálják megmenteni a világot). Szóval nekünk jutott a feladat, hogy megakadályozzuk a háborodott Sylvester T. Square-t (ilyen névvel tuti kockafejű a pasi) a világ legnagyobb tornyának elpusztításában. Ha rosszmájú lennék, azt mondanám, biztos nem jártak még Gyöngyösön, ha a tizennégy szintes torony nekik a világon a legnagyobb. Nos feladatunkban segítségünkre van a tűzoltó baltánk, locsolócsövünk és Digit, a bennünket árnyékszerűen követő fene tudja micsoda. A megmentendő embereket tudjuk vele kijuttatni a helyszínről, valamint ő figyelmeztet a körülöttünk kezdődő tüzekre. A megmentésre várók igen egyszerű lelkek, ha nem megyünk értük inkább megsülnek, de nem állnak arrébb egy kicsit sem. A rövid, de látványos intro után az épület előcsarnokába jutunk, ami a főmenünek felel meg. Itt laza dixi zene mellett kipróbálhatjuk a mozgásokat, betölthetjük a már teljesített szintek után automatikusan elmentett állást, beírhatjuk a jelszót (ha tudjuk), vagyis beállíthatjuk az ilyenkor szokásos dolgokat. A már befejezett szintek közül lehetőségünk van választani, igaz elsőre az utoljára teljesítettet ajánlja fel a program. A játék irányítása nagyon egyszerű, önmagát adja és menet közben mindenre rájövünk. A SELECT gombra kis térképszerűséget kapunk, ami megmutatja, hogy milyen helységek vannak még hátra. Érdemes figyelni, mert ha átmegyünk a következő blokkba, nem tudunk már visszamenni. A baltával tudjuk kinyitni az ajtókat (vannak olyan ajtók amiket csak új baltával tudunk kinyitni), elpusztítani a gyűjtögató robotokat, bekapcsolni a kapcsolókat, a locsolócsővel meg ... (ezt biztos kitalálják). Piros kabátos barátunk szereti a tejet, a csokit, meg mindenfélét amit erre-arra, szekrényekben talál. Gyakran az oltáshoz való vizet is a szekrényekből kell kibaltázni. Igazi tűzoltóként nem szabad elfeledkeznünk az áramtalanításról, így aztán ha kapcsolószekrényt látunk kínáljuk meg a baltával (olyan ajtók is vannak, melyek csak így nyílnak). Mindent egybevetve nagyon jópofa játék, de nincs annyira kidolgozva mint a Crash Bandicoot. Időnként előjönnek a 3D játékokra jellemző hibák, mint pl. amikor az előttünk lévő korlát átlátszik rajtunk. Analóg irányítót ajánlanak hozzá, valószínűleg okkal, a hagyományossal néha nem sikerült arra mennem, amerre én akartam. Érdemes kipróbálni, nem rossz anyag.

Gabor a poo.







ROSCO MC QUEEN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ A MÁSZKÁLÓS JÁTÉKOKBÓL SOHA NEM ELÉG
× NEM TÚL VÁLTOZATOS A TŰZOLTÓK ÉLETE

69%

Egy nagyvárosi zsaru élete sosem volt könnyű, a jövőben pedig különösképp nem lesz az. A Psygnosis féle G-Police azokba az időkbe enged nekünk betekintést, amikor már mindent csupán a pénz irányít, mindent – beleértve még az emberéleteket is – a fekete arany árában mérik. A 2057-es energiaválság után a Föld nemzetei – hogy új nyersanyaglelőhelyek után kutassanak – a világűr meghódításába fogtak. A versengés azonban hamarosan harcokba torkollott, s így 2079-ben költséges űrháború vette kezdetét. A hosszan elhúzódó háborúban csak a multinacionális cégek gazdagodtak meg, s mire eljött a béke, a hatalom átkerült az ő kezükbe. A meggyengült földi erők kényszerítve lettek, hogy demilitarizálják az övezetet, így az új telepesek gyakorlatilag minden törvényen kívül álltak. A naprendszer távoli planétáin fényvédő pajzsok alatt hatalmas városok épültek, s mivel kezdetben mit sem törődtek az új területek közbiztonságával, a kolóniákon anarchikus állapotok lettek úrrá. A helyi hatalmasságok kényük-kedvük szerint garázdálkodtak, a csempészés és minden más bűncselekmény teljesen hétköznapivá vált. A Földi Koalíciós Erők csak 2089-ben kaptak engedélyt egy új rendfenntartó erő létrehozására, melynek ezért igen hálátlan szerep jutott: a káoszban kéne most rendet teremteniük. Úgymond a közrendet kéne visszaállítaniuk, ám a valós indok inkább az, hogy eltereljék a polgárok figyelmét a valódi problémákról, a mamutcégek piszkos ügyleteiről. Ezzel el is érkeztünk "napjainkhoz", mikor is egy új rendőrtiszt igyekszik a Jupiter holdja, a Callisto felé.

A Government Police, vagy más néven G-Police tagjai általában olyan sötét múltú gazemberek közül kerülnek ki, akik földi bűneik elől menekültek az önkéntes szolgálatba, azonban hősünk, Jeff Slater más lapra tartozik. Jeff nővére szintén a Callistón szolgált, a lány az a típus volt, aki meg akarta váltani a világot. Nemrégiben Jeff szomorúan értesült nővére haláláról, és mivel elég titokzatos körülmények között hunyt el, nem nyugodott bele a hivatalos véleménybe, miszerint nővére nem bírta a növekvő feszültséget és öngyilkos lett. Jeff úgy döntött, személyesen jár utána a dolognak.

A G-Police eleinte kizárólag szárazföldi erőkből állt – a bűnözők csúcstechnológiájú fegyvereivel szemben hullottak is a rendőrök, mint a legyek. Erősebb rendőrségre volt tehát szükség, ezért bevetették a háborúban már jó szolgálatot tett HAVOC gépeket. A HAVOC külsőre egy helikopterhez hasonlatos, ám ezt a járművet sugárhajtás tartja a levegőben. Ilyen HAVOC pilótának jelentkezett Jeff is.

Összesen 35 küldetést repülhetünk, de mielőtt belefognánk (New Mission), kezdésnek inkább a tréning missziókat javaslom (Training). Öt ilyen küldetés közül választhatunk, a gép navigálásától kezdve a menet közbeni tankoláson keresztül a csatákig mindent begyakorolhatunk. Noha viszonylag nagy városokban kell cirkálnunk, a kényes gócpontok felkutatása nem jelent különösebb problémát: a HUD-on felül látható az iránytű, és azon egy piros nyíl mutatja, merre kell haladnunk. Az iránytű egyben a radarunk is, rajta minden olyan objektum megjelenik, ami a küldetés szempontjából lényeges. A gyanús civil járműveket fehérrel jelzi (az egyszerű civil autókat amúgy figyelmen kívül hagyja), a G-Police erők kékkel vannak jelölve, végül a Nanosoft és a Krakov járművek zölddel, illetve pirossal. A befogott célpontot egy négyzet mutatja. Az iránytű két párhuzamos "korongból" tevődik össze, az alsó a talaj szintjét mutatja, míg a felső a magasságunkat.


AZ AZONOSÍTATLAN JÁRMŰ SZÁNDÉKAI ÚGY TŰNIK ELLENSÉGESEK


A HARC A BÁNYÁKNÁL IS FOLYTATÓDIK


SELEJTES MUNKÁT VÉGEZTEM. A VÉDENCEIMET ÉPP MOST FÜSTÖLIK KI

Miután megvan a helyszín, onnantól kezdődik az igazi móka. Az utasításokat rádión kapjuk (tehát némi angol nyelvtudás szükséges), amelyek a küldetés céljától függően többfélék lehetnek. Nem csak lövöldöznünk kell, hanem be kell segítenünk a nyomozásba is. Az első küldetésben rögtön fegyvercsempészek után kutatunk: a repülőtér ládáit még véletlenül sem szabad szétlőnünk, hanem a scannerünk segítségével át kell világítanunk – nyomban kiderül, van-e benne illegális dolog. Ha megvan, amit kerestünk, jönnek a rendőrkocsik és lefoglalják az árut, mi pedig mehetünk a csempészeket üldözni. Továbbra sem szabad ész nélkül lövöldöznünk: a gyanús teherautókat előbb át kell vizsgálnunk, nehogy ártatlan emberekkel végezzünk. Ha ráakadunk a bűnösökre, azt úgyis egyből észrevesszük, hiszen amint kiszúrjuk őket, hevesen védekeznek. Az első küldetés még szinte gyerekjáték, ám a másodikban mindjárt ízelítőt kapunk, mi várható a továbbiakban. Nem is annyira a saját bőrünk megmentésével lesz problémánk, hanem a többiek fedezésével. Adva van mindjárt egy egész rendőrautó konvoj, amit meg kéne védenünk a levegőből támadó vadászgépektől. Ráállunk az egyikre, már be is van fogva, ám amíg mi ezzel bíbelődünk, a társa szépen sorjában végez a klienseinkkel. Miután likvidáltuk a két gépet, a konvoj halad tovább, ám a következő utcasarkon újabb két jómadár támad ránk, akik még ravaszabban játszadoznak velünk: a célkövetős rakétáink elől mindig megpróbálnak kitérni, vagy fedezékbe vonulni egy ház mögé, és mivel néhányszor ez sikerül is nekik, pár rakétánk a felhőkarcolók oldalán durran el. Haladunk tovább, újabb és még keményebb ellenfelek jönnek, ráadásul a rakétánk időközben elfogy –

POLICE STORY

G-POLICE



A GYANÚS DOLGOKAT NEM ÁRT ÁTVIZSGÁLNI



EZT A TANKOLÓ HELYET SZEMLÁTOMÁST NAGYON VÉDIK



AZ ÉPÜLETEK MÖGÜL EGY MECHI BÚJIK ELŐ

milyen hülyék is voltunk, hogy a gyengébb ellenfelekre nem golyószórót használtunk... Most mehetünk vissza vételezni fegyvert, de lehet hogy addig nem bírják a földiek tartani magukat. Jöhet tehát a következő próbálkozás, de most már okosabban. És ez még csak a második küldetés volt! Később, amikor már nyíltan megindul a *harc* a nagyvállalatok ellen, akkor is nekünk kell mindig a tűzvonalba állnunk, biztosítanunk a többieknek az utat, stb. Bár a küldetéseket próbálták minél változatosabbra írni, a lényeg majdnem mindig ugyanaz: valakit vagy valakiket meg kell védenünk, járőrözünk körülöttük, aztán hirtelen két-három irányból jön az "áldás". Töméntelen mennyiségben támadnak ránk a repkedő mechek meg a vadászgépek, a földi célpontokat pedig majdnem mindig ágyúk védik. Ráadásul fegyvert "újra tankolni" nem mindegyik pályán lehet, szóval ez is egy plusz nehezítés. Egy szó mint száz: alaposan igénybe veszik a szolgálatainkat. Viszont ha már túl vagyunk egy küldetésen, szerencsére kapunk pályakódot, és lehet állást is menteni.

Most pedig vegyük át néhány szóban az irányítást! Gyorsítani és lassítani a háromszög és a négyzet gombokkal lehet. A fegyverek közti váltáshoz a kört kell nyomva tartanunk, és a D-pad-del szelektálhatunk. Tüzelni az X-szel lehet. A célkövetős rakétákhoz (például Mis-IR) előbb be kell fognunk a célpontot, amihez az R1-et kell lenyomnunk. Ugyanígy lehet a vizsgálandó objektumokat is átvizsgálni. Az R2-vel a fékszárnyakat aktiválhatjuk, hatásukra mozgékonyabbá, fordulékonyabbá válik a jármű. Az L1/L2 gombokkal a magasságunkat tudjuk változtatni, ha pedig mindkettőt lenyomjuk, egy bizonyos magasságon tarthatjuk a gépet, miközben a kabint bármerre forgathatjuk. A HAVOC-ot öt különböző nézetből irányíthatjuk: műszerfalas és anélküli belső nézetből, követő nézetből, felülnézetből (bombázásnál érdemes), és végül a terepen rögzített kameraállásokból – ez utóbbi kevésbé használható. A nézetek közt váltani a Select-tel lehet. Ha a Startot lenyomjuk, egy szokványos Pause menü jön be az újraindítási és kilépési opciókkal, de ami érdekesebb: lehívhatjuk a város térképét (MAP).

Minden küldetés előtt az eligazításon kívül tájékoztatót kapunk a használható fegyverekről. A választék a játék során persze egyre bővül, és a küldetés céljától függően változik. Az alap géppuskához, és a később használható lézerhez örök a munició, csak arra kell figyelnünk, hogy a folyamatos használattól ne melegedjenek be. A géppuska mellé még majd különféle rakétákat kapunk, célkövetőseket, több fejes, fokozott hatásfokú típusokat. A masszívabb, kiterjedtebb célpontoknál bombázás szükségeltetik, bombákból is különböző hatásfokúak léteznek. A plazmaágyú egy egészen különleges fegyver: a tűzgomb nyomva tartásával több ideig kell izzítani, a pusztító ereje pedig rendkívüli. Külön felhívnám a figyelmet az EPP-re, amit már rögtön a második küldetésben használnunk is kell. Ez a fegyver nem öli meg a célpontot, hanem csak minden elektromos berendezését használhatatlanná teszi, magyarul lebénítja. Ha egy ilyen megbénítandó ellenfelet kilövünk, az a küldetés kudarcát fogja jelenteni! A Beacon nevű eszköz sem a gyilkolást szolgálja, hanem csupán egy jelzőfény – ha a központ külön ezt kívánja, ezzel kell megjelölnünk a földieknek bizonyos célpontokat. Néha segítőtársat is kapunk (Wingman), őt is fegyverként tudjuk majd az ellenségre uszítani.

A G-Police legfőbb erénye a mozgalmas környezet. A házak falain Fuji és Diesel neonreklámok villognak, az utakon civil autók sietnek a dolgukra (bár a forgalom elég gyér), a bűnözők pedig szépen munkálkodnak, és – ha nem lépünk közbe – végre is hajtják amit akarnak. Különösen tetszett, hogy a rendőrautók nem várják ölbe tett kézzel a halált, ha megtámadják őket, csekély mértékben ugyan de segítenek nekünk. A grafika szuper és elég gyors, minden lövést, robbanást nagyon klassz fényeffektusok kísérnek, a géppuska az orrban frankón köpködi kifelé a töltényhüvelyeket. Az összesen 7 város mindegyike jókora kiterjedésű, ilyen magas felhőkarcolók között még egy játékban sem repkedhettünk. Sajnos a komplex terepnek azonban megvan az a hátránya, hogy a gép nem képes az egészet kirajzolni, a távolabbi épületek a sötétből bukkannak elő. Alapbeállításnál különösen korán levágja a gép a láthatárt, ezért javaslom, az Options menü Graphics Setup pontjánál változtassunk ezen. Megéri, hiszen csak alig lassul le a program. A játék introja és átvezető animációi még a PC-s verziónál is szebbek, több színt használnak és magasabb felbontást – talán ezért is van, hogy PlayStation-ön a játék két CD-t foglal el. Az animációk akár egy mozifilmben is elmennének: a harci járművek, repülők mozgásánál már csak az emberi figurák tökéletesebbek – szinte a kisujjuk utolsó percéig élethűen mozognak.

V.Z.

G-POLICE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ KLASSZ FEGYVEREK, INTELLIGENS SZÖVETSÉGES ÉS ELLENSÉGES JÁRMŰVEK

✗ A LÁTSZAT ELLENÉRE CSAK EGY EGYSZERŰ SHOOT'EM UP

78%

HARCOLJ A SZABADSÁGÉRT!

COLONY WARS

Szereted a jövőben játszódó űrhajós filmeket ? Szívesen lennél egy ilyennek a főszereplője? Ha igen, akkor ezt most megteheted a PSYGNOSIS legújabb játékával a COLONY WARS-szal.

A Colony Wars teljesen olyan, mintha egy mozi lenne - ez már az introban is megnyilvánul. Egy gonosz diktátor megtámadja és letarolja a Földet. Szerencsére az emberiség nem hal ki teljesen, mivel még a Föld elpusztítása előtt sikerült új naprendszereket felfedezni és kolonizálni. Ezek most összefognak és a szabadság harcosai néven háborút indítanak a diktátor kolóniái ellen. A cél egy jobb jövő megteremtése. A feladatunk az lesz, hogy egy ifjú pilóta bőrébe bújva megvédjük saját településeinket és elpusztítsuk az ellenfelet. Persze nem csak saját házunk tájának megvédése lesz a cél: többször kell majd különböző célpontokat megsemmisíteni és megvédeni. Hogy mi az aktuális küldetés, azt indulás előtt meghallgathatjuk, illetve játék közben rádión kaphatjuk meg. A játékban sokfajta űrhajóval találkozhatunk, de választani nem tudunk közöttük (minden küldetéshez kapunk egyet). Minél több sikeres feladatot hajtunk végre, annál jobban bővül az arzenál. A hajók fegyverzetben, sebességben és páncélzatban különböznek egymástól. Az űrhajókról a "Craft Database"-nél tudhatunk meg információt, de nemcsak a saját, hanem az ellenséges hajókról és rombolókról is. A "System Database"-nél az 5 kolonizált naprendszerről juthatunk információkhoz, de csak akkor, ha már eljutottunk az adott naprendszerbe. A játéknak ez a része nagyon tetszett, mivel még a legapróbb részleteket is megismerhetjük. Megtudhatjuk, hogy a naprendszernek milyen bolygói vannak illetve a bolygóknak milyen holdjai, valamint mikor és miért kolonizálták őket. Még azt is láthatjuk, hogy az égitestek milyen pályán keringenek napjuk körül. A "Trapping Mission"-nál gyakorló küldetéseket és feladatokat kell végrehajtanunk. Ha elvégeztük a gyakorló programot elmondhatjuk, hogy igazi pilóták vagyunk - persze a valódi küldetések nem lesznek ennyire egyszerűek. A "Begin Campaign"-nél kezdhetjük az új küldetést. Itt meghallgathatjuk, hogy mi lesz a feladatunk és láthatjuk milyen hajóval kell azt teljesíteni. Az irányítás egyszerű: az R1-gyel gyorsíthatunk, az L1-gyel lassíthatunk. Az SELECT-tel nézetet válthatunk, a háromszöggel a rakétáinkat biztosíthatjuk ki, majd miután befogtuk az ellenfeleinket a körrel lőhetjük ki a csomagot. Az X-szel a normál fegyvereinket használhatjuk, melyek közül a négyzettel szelektálhatunk. Űrhajótól függően több fajta fegyvert választhatunk, melyek közül a lila színű "A.S" lézer a legfontosabb - ezzel a fegyverrel megtörhetjük ellenfeleink pajzsát. Ha ez megtörtént egy sima rakéta vagy lézer is végzetes lehet. Mindezek persze ránk is igazak, úgyhogy ha megsemmisült a pajzsunk legyünk óvatosak. Egyébként ezzel a lézerrel verhetjük tönkre a nagy rombolók és teherhajók védelmi rendszerét is. A romboló hajókkal legyünk körültekintőek, mivel pillanatok alatt leszednek minket, úgyhogy feleslegesen ne támadjuk őket. Ha mégis egy ilyen romboló elpusztítása a cél spóroljunk a rakétákkal. A rakétáknál - csak úgy mint a lézereknél - nagy a választható paletta. A hőkövetőn kívül találhatunk olyat is, mellyel az ellenfél hajójában mágneses zavart keltünk, így megbénithatjuk. Ha több sikeres missziót is teljesítettünk, természetesen állást is menthetünk, valamint gyönyörű átvezető filmeket nézhetünk meg. A grafika baromi szép - némelyik bolygónak még gyűrűje is van - és ráadásul mozgásuktól függően nem mindig ugyanazt az oldalukat mutatják! Sőt, ha jól megfigyeljük még szép lassan forognak is az égitestek. A nap a kamerába süt, sőt egy helyen olyan közel vagyunk a Naphoz, hogy szinte már a "melegét is érezhetjük". A csillagközi ködök és fekete lyukak miatt tényleg úgy érezhetjük, mintha az űrben lennénk. Sokszor 6-7 hatalmas teherhajó vagy romboló úszik a képernyőn, de a sebesség mégis változatlan marad. A hangok és a zenék is hozzájárulnak a mozi hatáshoz, főleg az utóbbit találtam igen kellemesnek. A játéknak a hangulata is nagyon jóra sikerült: lézernyalábok cikáznak mindenütt, közben társaink rádióüzeneteit is hallgathatjuk és figyelnünk kell, hogy el ne lógjanak az ellenséges célpontok - mivel időlimit is van. Persze semmi sem tökéletes. A játszhatósággal akadnak gondok: a nagyobb hajókat nehéz megsemmisíteni és a feladatok sem mindig egyértelműek.





Még szerencse, hogy a sikertelen küldetések után a játéknak nincs azonnal vége. Minden probléma ellenére a COLONY WARS az egyik legjobb PlayStation űrhajós lövöldözős játék.

Veres Miki



COLONY WARS

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ BOMBASZTIKUS GRAFIKA
× NEHÉZ KÜLDETÉSEK

80%

Cruis'n USA

Egy amerikai álom!



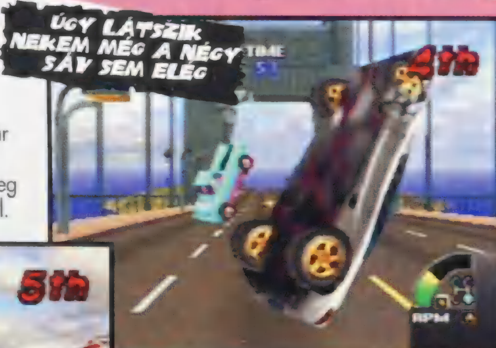
FURA A VÉGEREDMÉNYE A KAMION KONTRA KOCSI: ÖSSZECSAPÁSNAK

Fogalmam sincs, hogy miért vártak olyan sokat a Cruis'n USA európai verziójának a kiadásával, hiszen ha a PAL N64 megjelenésekor már kapható lett volna, akkor – mint az egyetlen létező autóverseny a formátumra – bizonyára nagy sikert ért volna el. Most már viszont itt van legalább négy másik hasonló autós szimuláció, és – hogy őszinték legyünk – ezeknek szinte mindegyike élvezetesebb játék. A Cruis'n USA-t a játéktermek látogatói már jól ismerhetik, elsőként '94-ben indulhattak átszelni Amerikát a nyugati parttól a keletiig. Az N64 verzióval az élmény ugyanaz, ám ezt jelen esetben nem feltétlenül kell dicséretnek venni, magyarul szinte semmivel se kapunk többet – sem grafikailag, sem tartalmilag. Jóllehet amikor az automata megjelent, a Cruis'n USA volt a második kedvencem a Daytona után, de ma már sokkal magasabbak az elvárásaim. Akkor nagyon tetszett az autók részletes kidolgozása és főként a rugózása, ám mostanában ugyanezt megcsinálják már PlayStation-ön is, ami pedig ugyebár "csak" egy 32 bites gép. Szóval a lényeg a lényeg: elkéstek ezzel a PAL verzióval.



EGY KIS VÁROSNÉZÉS SAN FRANCISCÓBAN

A játék elindítása után ugyanabba a menübe kerülünk, mint a játékteremben, tehát választhatunk a pályák közül, avagy elindíthatjuk a "Cruise the USA"-t, ahol San Francisco-ból indulva a 14 szint sorban következik egészen Washington D.C.-ig. Majd' elfelejtettem: van még egy harmadik opció is, a kérdőjelsor, ami véletlenszerű pályaválasztást jelent. Ezután négy sportkocsi közül kell szelektálnunk: van két régebbi típus, és két újabb (de egyik sincs "nevesítve", a járgányok csak a képzelet szülöttei). Az autók között – a külsejüket leszámítva – csak árnyalatnyi különbségek vannak (még a hangjuk is egyforma), tehát a nagyobb végsebességet vagy a jobb gyorsulást csak alig lehet érezni. Lényegesen gyorsabb autókat majd csak akkor kapunk, ha a meglévőket fejlesztjük a bajnokság megnyerése fejében. Mint az már talán az eddig leírtakból is kitűnt, a versenyek sima közutakon folynak, tehát a 9 ellenfelünkön kívül, a hétköznapi forgalom is megkeseríti az életünket. De szerencsére nem csak a mi életünket: gyakran a többiek is ütköznek velük, így megesik, hogy tömegkarambolok mellett kell ellavíroznunk. A forgalom ugyan nem túl sűrű, de a kellemetlenebb kanyarok vagy az emelkedők után szinte biztosan számíthatunk egy szembejövőre.



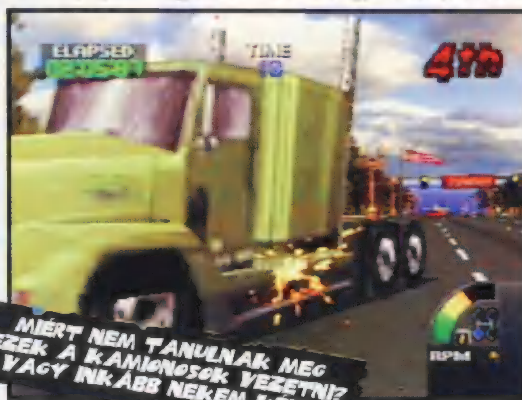
ÚGY LÁTSZIK NEKEM MÉG A NÉGY SÁV SEM ELÉG

A helyszínekről továbbjutni csak egyetlen módon lehet: ha a miénk az első hely. A különálló futamoknál is csak azok a pályák választhatók, ahol már a fő játékban jártunk. Bár kétségtelenül egy játéktermi anyagról van szó, azért egy kicsit többet is fordíthattak volna az élethűségre – és ez az eredeti gépre is vonatkozik. Azt például bárki tudja, hogy egy villanyoszlop és egy kocsi találkozásából melyik húzza a rövidebbet, ám a Cruis'n USA-ben mégsem úgy történik. Fogpiszkálók módjára döntögethetjük ki a lámpákat, sőt még az erdő szálfáit is. Ráadásul mivel a tereptárgyak többsége csak "papírmasé díszlet" (azaz 2.5D-s objektumok), az ilyen kidöntött fák szépen kilapulnak az aszfaltra, és simán áthajthatunk rajtuk. Az összhatás – talán mondanom sem kell – roppant illúzióromboló.

Sajnos az az igazság, hogy a Cruis'n USA az egyik legunalmasabb autóverseny, amivel valaha találkoztam. Egyáltalán nem számít a játékos vezetési technikája, hiszen bár nyikorognak a gumik, az autók soha nem csúsznak meg. Csak a kanyarok vételének begyakorlásán múlik a dolog, azután már csak a karambolok elkerülésére kell koncentrálnunk. Az egyes pályákat pár menet alatt ki lehet tapasztalni, s azután már senki sem tudja elvenni tőlünk a győzelmet: hiába rakjuk fel az ellenfeleink tudását akár maximumra, a tökéletesnél ők sem futnak jobbat. A programot azzal próbálták nehezíteni, amivel nem kellett volna: az idegesítő ütközésekkel. A "frontálpuszikнál" szinte lepattannak egymásról az autók, ugyanazon járműbe így néha kelletlenül is kétszer-háromszor belemegyünk. És nem elég, hogy pattognak az autók, még pörögnek is, mint a rulett-kerék. Azt különösképp "komálom", amikor úgy pördülök meg, hogy az illető hátulról jött belém - én teljesen lelassulok, a "bűnös" meg elhúz mellettem. Annyiban viszont fair a program, hogy az általunk hátrahagyott roncsokba az ellenfelek is klasszul belerohannak.



ÍME A FESTŐI GRAND CANYON



MIÉRT NEM TANULNAK MEG EZEK A KAMIONOSOK VEZETNI? VAGY INKÁBB NEKEM KÉNE?

A programnak a grafikája sem tartozik az élvonalba. Egy-két kivételt, mint például a Grand Canyont leszámítva a pályák nagy része élettelen: ugyanazon tereptárgyak, fák ismétlik egymást, és semminek nincs árnyéka. Ha egyszerre sok dolgot kell a programnak kirajzolnia, mondjuk egy erdőnyi fát, vagy egy egész várost, a képernyőfrissítés akadozik – bár nem túl feltűnő ez a jelenség, kétlem, hogy nem lehetett volna kiküszöbölni. A hanghatásokkal nincs gond, szórakoztató amint a szembejövők ránk dudálnak ha sokáig maradunk a sávjukban, vagy jópofa dolog, hogy az anyósülésen ülő képzeletbeli csinibaba időnként elismerően szól a tájról, például ujjong amint meglátja a Hollywood feliratot Beverly Hillsben. A B gombbal váltogatható zenék pedig nagyon "életszagúak", komolyan úgy éreztem, mintha egy autórádió sávkeresőjét csavargatnám: unalmasabbnál unalmasabb dallamok ütötték meg a fülem, úgyhogy a végén inkább maradtam az egyik Depeche Mode CD-mnél.

V.Z.

CRUIS'N USA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
MEMORY PAK HASZNÁLHATÓ

+ SZÉPEK AZ AUTÓK, AZ ANALÓG STICK JÓL HASZNÁLHATÓ
× KÖNNYŰ NYERNI ÉS EZÉRT A JÁTÉK ÉRDEKTELENNÉ VÁLIK

63%

Rock-n-Roll Racing 2

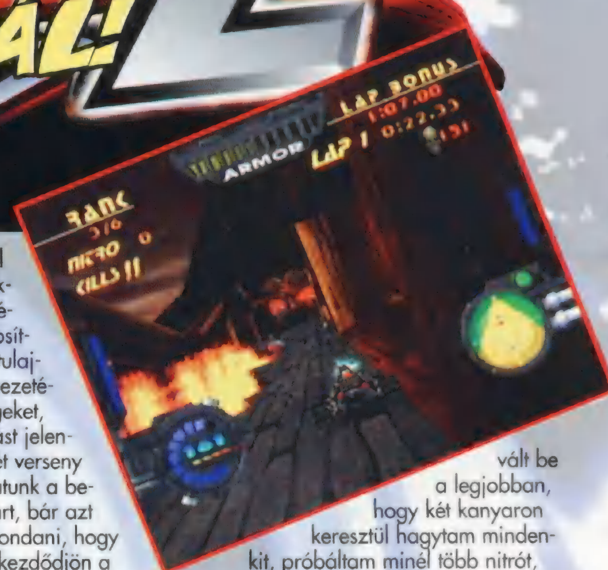
RED ASPHALT

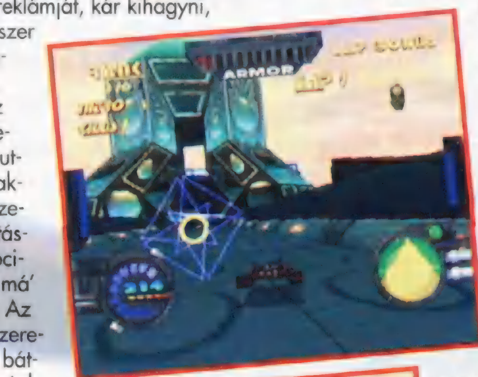
ŐRÜLTEK A VOLÁNNÁL!

Bevallom, először nem sok jóra számítottam a ROCK AND ROLL RACING 2-vel kapcsolatban (sajnos az előző epizódról lemaradtam), de nagyon kellemesen csalódtam. Rögtön az elején már az intro annyira látványos, hogy egészen meghatódtam tőle. Motormouth (az egyik választható karakter) elmeséli, hogy miért is van ez a verseny – mármint a ROCK AND ROLL RACING. Régen, még mielőtt elfogták, mielőtt inkább gép mint ember lett, még a háború, az invázió, a pusztulás előtt, katona volt. Aztán jött Dranic és minden elpusztult amit szeretett. Dranic új galaktikus rendről, együttműködésről beszélt, de csak halált és pusztulást hozott. Az emberiség még csak nem is álmodott olyan ellenségről mint ő. Motormouth elfogása után egyfajta gladiátorként harcol az utakon olyan autóversenyeken, ahol csak egyetlen szabály van, hogy nincsenek szabályok. Először csak a karját veszítette el, majd lassan az emberiességét is. Így vált az egyik legfélelmetesebb versenyzővé, akit már csak az álma éltet, hogy egy napon bosszút állhat mindazért, amit valaha szeretett és Dranicnak köszönhetően elveszített. Ebben az álomban osztozik vele néhány társa (a többi választható karakter), ugyanis a bajnokság győztese magával Dranic-kal mérkőzhet meg.

A FŐ SZABÁLY, HOGY NINCS SZABÁLY

Ha túl vagyunk az intron, a főmenübe kerülünk. Elsőre kicsit bonyolultnak tűnik, de azért megoldható. Kár, hogy a nehézségi fokozatokra olyan megnevezéseket használnak ami kissé zavaros, pláne ha valaki nem beszél angolul. A mentés 1 blokkot igényel a memóriakártyán, ami barátinak mondható. Nekem kicsit furcsa volt, hogy miután kiválasztom az opcióból a betöltést, először beolvassa a memóriakártyát, (idáig még logikus) ekkor újra rá kell kattintani a betöltésre, majd miután kivilágosodnak a kártyán lévő helyek újra kell kattintani, ekkor lehet kiválasztani a betölteni kívánt állást, majd újra kattintani. Szóval a menü kicsit bonyolult, cserében viszont látványos. Például amikor autót választunk, lehetőségünk van megnézni a kereskedő reklámját, kár kihagyni, legalább egyszer érdemes megnézni őket. A főmenüből az oldalra nyíl lenyomásával juthatunk a karakter, autó, felszerelés, -választáshoz, és az opciókhoz (híjjuk má' beállításnak!) Az autó és a felszerelés választást bátran nevezhetnénk vásárlásnak, mert lapos pénztárcánk eleinte nem igazán engedi az ízlésünknek megfelelő választást. Sőt, amit a magam részéről egyenesen aljasságnak tartok, amikor már van miből duhajkodnunk, jön a pofára esés; a régi kocsit bár elveszi, de egy kanyit sem ad érte, cserében viszont az új, drágább kocsihoz a felszerelések is kétszer annyiba kerülnek. Úgy látszik a használtautó kereskedők mindenhol egyformák. A karakter kiválasztásnál néhány pontnyit módosíthatunk a megjelölt tulajdonságain, ami a vezetési, taktikai képességeket, meg az agresszivitást jelenti. Természetesen két verseny között is változtathatunk a beállításon ami nem árt, bár azt nem tudnám megmondani, hogy használ-e. És most kezdődjön a verseny! A grafika a pályán majdnem ugyanolyan klassz mint az introban, meg az átvezetőkben. A verseny közben a start lenyomásával újabb menüt kapunk, ahol beállíthatjuk a "műszerfalat", vagy újraindíthatjuk a versenyt. Egy verseny három körös és egy "világban" hat verseny van, aminek a végére ha nem sikerül összegyűjteni a továbbjutáshoz szükséges pontszámot, újrakezdődik az első versennyel - de a pontjainkat, amit ebben világban szereztünk lenullázza. Meghagyja viszont a pénzünket, így aztán egy idő után egyre jobb felszerelésű kocsival tudunk részt venni a versenyben. A főmenüben a "Trial" beállítást választva lehetőségünk van begyakorolni a pályákat. A verseny során a pályán találhatunk különféle felvehető javakat, úgymint: pajzs egy időre, Nitro, Armor, Supershot, Black Mother, White Fog. Ez utóbbi hatására kocsink fehéren deresedik és aki hozzáér annak annyi. Az első hat versenyben nekem az a taktika vált be a legjobban, hogy két kanyaron keresztül hagytam mindenkit, próbáltam minél több nitrót, stb. összeszedni, aztán a harmadik körben mindenkire lőttem aki csak a szemem elé került (Éjjel aztán elástam szegény Cirmost hátul a kertben, minek ugrál a képernyő előtt.) A következő világban a "Varkon 7"-en már nem igazán jött be ez a taktika, ami csak azért baj, mert csak a dobogós helyezés számít elfogadhatónak. Talán a menü viszonylag bonyolult kezelésén túl ez az egyetlen negatívum amit még megemlíthetek – kicsit nehéz a játék. Persze lehet, hogy az ajánlott Controllerekkel könnyebb irányítani a kocsit, meg aztán az sincs kizárva, hogy én vagyok ügyetlen és mások pont ezt a kihívást fogják a legjobban élvezni. Bár csak egy játékos játszhat, de két konzolt összekötve már lehetőség van egymás ellen is küzdeni.







Gabor a poo

ROCK N ROLL RACING

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
LINK KÁBEL

✓ AZ AUTÓVERSENY ÉS A LÖVÖLDÖZŐS STÍLUS KEVERÉKE
× BONYOLÚLT MENÜRENDSZER

69%

HAHÓ
COOL BOARDERS 2

Jól emlékszem évekkel ezelőtt mennyire szerettem volna "nagy gördeszkássá" válni. Néztem az akkoriban még unikumnak számító videókat, ábrándoztam, hogyan száguldanék a kaliforniai tengerparton az aszfalton... aztán felébredtem és rájöttem, hogy nincs a dologhoz tehetségem, nomeg ez itt nem Amerika. Utána úgy gondoltam, hogy ha nem gördeszkás leszek, akkor hódeszkás. Node havat égen-földön nem találok, meg hetente sajnos nem tudok a svájci Alpokba menni és a felszerelést is drágállom egy cseppet. De hála az UEP/Sony cégeknek most már otthon is hódolhatok a Snowboardozás gyönyöreinek. A COOL BOARDERS 2 erre tökéletesen alkalmas, hiszen ennyire élvezetes sportjátékkal már régen találkoztam.



ROGYASZD A LÁBAD, RAGADD MEG A DESZKÁD...

A Snowboard egy olyan sportág, amelyet marha jó csinálni és baromi jó nézni. Éppen ezért az ezt szimuláló programnak is meg kell felelnie a fenti két alapkövetelménynek. Az első szempont az irányíthatóságból és a kezelhetőségből szűrhető le, a második a grafikai megjelenítésből és a látványos ötletekből. Szerencsére a Cool Boarders 2-ben minden nagyon jól van megkomponálva.



Az első CB játék is jópofa volt, de nem volt elég változatos. Ezt a készítők is észrevették, ezért a folytatásba minden olyan dolgot beletettek, ami ezzel a sportággal kapcsolatba hozható. Kipróbálhatjuk a lesiklás, a szlalom, az ugrálás, a figurázás és a félcső okozta izgalmakat, mindezeket gyakorlás és verseny formában is, ráadásul hamisítatlan snowboados zenékkel aláfestve. A játékot hivatalosan a Burton® deszka és deszkás ruházat gyártó cég szponzorálja, így a legapróbb részletekig élethű feltételekkel snowboardozhatunk.

A CB2-ben igen sokfajta játékmód közül választhatunk. Először érdemes az OPTIONS menüben kezdeni, ahol beírhatjuk a nevünket (az esetleges rekordidők szignálása miatt), megnézhetjük a legjobb eredményeket és többek között saját deszkát is tervezhetünk. Ezek után lássuk a FREESTYLE módot, mert ez alkalmas a leginkább az ismerkedésre. Itt van a játék egyik legnagyobb újítása, mert egyszerre akár ketten is indulhatunk, mégpedig függőlegesen vagy vízszintesen osztott képernyővel. Választhatunk deszkát (többféle típus közül), karaktert (láthatjuk az emberek tulajdonságait és beállíthatjuk a ruházatukat) és háromféle pályát. Ezek a pályák általános hódeszkázásra valók, mert a gyors lesiklást, a szlalomozást és az ugrásokat/trükköket is alkalmazni tudjuk rajtuk. Ha két játékos módban megyünk, akkor beállíthatjuk, hogy a három fő szempont közül – gyorsaság, sebesség, trükkök – melyik szerint értékelje a gép a két versenyző teljesítményét (mindhármat egyszerre a TOTAL opciónál figyeli). A lesiklás során 5 alkalommal (a táblával jelzett helyeken) tudunk értékelhető trükköt bemutatni.

A BOARD PARK rész a terepen való trükközés elsajátítására szolgál. Itt egy akadályokkal és tereptárgyakkal telepakolt pályán kell teljesen szabadon végigmennünk, ahol a létező összes figurát a tökélyre fejleszthetjük, azonkívül kombinációkat (ugrás+trükk) is gyakorolhatunk. Ebben a részben nem pontozzák a teljesítményünket, mindössze egy "Cool" jelzést láthatunk egy-egy izgalmasabb figura után.

Miután elsajátítottuk az irányítás alapfortélyait érdemes belépni a BIG AIR módba, ahol két stílusban indulhatunk. Az egyik a CONTEST, amelyben három szabadon választott ugrást (esetleg kombinációt) kell bemutatnunk egy sáncról indulva, melyeket pontoz a zsűri. A másik mód a MASTER, ahol a gép megadja azokat a trükköket, amelyeket sorban meg kell csinálnunk.

Az igazi kihívást a HALFPIPE (Félcső) jelenti. Ez egy hóval borított hosszú vályút jelent, melyben hatalmas lendületet véve kell a jobb és bal oldalon "kirepülve" trükköket bemutatnunk. A félcső nem végtelen, ezért az adott helyet kihasználva kell minél több ugrást megcsinálnunk. Az értékelt szempontok a következők: ROTATION (forgó technikák), AMPLITUDE (sebesség és ugrásmagasság), LANDING (leérkezés), TECHNICAL MERIT (trükkök megvalósítása).

A profi, gyakorlott deszkásoknak való a COMPETITION mód. A komplett verseny két részből áll, a Freestyle-ban megismert "terep" lesiklásból és egy Big Air ugrásbemutatóból, ahol két lehetőségünk van ugrótudományunk villogtatására.

A játék alapirányítása rendkívül egyszerű. Emberünket a kereszttel tudjuk jobbra/balra dönteni és kanyarodni. Ugrani az X-szel lehet, minél tovább tartjuk nyomva, annál nagyobb lesz az elrugaszkodás. Az "éles" fordulóhoz (ez egyben a fékezés is, ha több ideig csináljuk) nyomva kell tartani a négyzetet és a jobb/bal irányt. A deszkával "oldalt váltani" az L1/R1 gombokkal lehet (ezzel néha a sebességünket növelhetjük meg). Ha siklás közben hátrahúzzuk az irányítót (az ugye a "le" irány), figuránk "tojásülést" vesz fel, ekkor valamelyest begyorsulunk. A háromszöggel saját szemszög perspektívába kapcsolhatunk át.

A különböző trükköket elrugaszkodás után tudjuk megcsinálni. Ezek közül mindjárt felsorolok néhányat (a teljesség igénye nélkül), de előbb a forgásról... Szóval fontos, hogy megtanuljuk a különböző (180°, 360°, 540°, 720°) fordulatokat, mert ezekkel nagyon értékes kombinációkat tudunk összehozni. Az alapforgás úgy néz ki, hogy elrugaszkodás után nyomva tartjuk a négyzetet és húzzuk a jobb/bal irányt – igyekezzünk mindig a menetiránynak megfelelően leérkezni, egyébként esés lesz a vége.

Tehát a trükkök:

TAIL GRAB: Le, Le+R2
NOSE GRAB: Fel, Fel+R1
INDY GRAB: Fel+R2
STALEFISH: Le+R2
MELANCHOLY: Le+R1+L2
INDY NOSEBONE: Fel+R2+L2
STIFFIE: Fel+R1+L2
LIEN AIR: Le+R1
TWEAK: Le+R1+L1
MUTE GRAB: Fel+R1
METHOD: Le+L2
BACKFLIP SHIFTY: Le+Négyzet+L1+L2 (Ez egy szuper hátraszaltó. Lesiklás közben nyomod az X-et és a "le" irányt (az utóbbit végig lent tartod), elrugaszkodsz az X felengedésével és hozzányomod a négyzet+L1+L2-t).

A Cool Boarders 2 grafikája marhára látványos, de semmiképp sem mondható élethűnek (a figurák animációja ugyanis inkább funkcionális, mint életszerű).

Szerencsére a hangulat tökéletes, köszönhető ez a jól sikerült szimulációnak, a rendkívül változatos pályáknak és az aláfestő zenéknek/hangoknak. Az ugrásokat menet közben nehezen lehet megkülönböztetni, de a visszajátszások során már minden tökéletesen látszik. Meglátásom szerint ez egy nagyon eltalált, szórakoztató és felettébb hangulatos sportjáték.

Rozmár



COOL BOARDERS 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
1-7 MEMÓRIABLOKK
LINK KÁBEL

✓ EGYEDÜL IS, KETTEN IS NAGYON ÉLVEZETES
× HÓVAKSÁGOT KAPSZ A SOK FEHÉRSÉGTŐL

81%

Annak ellenére, hogy a N64 talán a verekedős játékokhoz a legalkalmasabb gép, eddig még egyetlen bunyós anyag sem kápráztatott el igazán. Jó, hogy volt már egy Killer Instinct, meg egy War Gods, de ezek már "lejárt lemeznek" számítanak a játéktermekben. Amikor a Mace-t elsőként megpillantottam, már tudtam: ez lesz az, ami kell nekem. A Mace egy újabb kitűnő játéktermi átirat, az eredeti Atari automata grafikája csak a Virtua Fighter 3-mal említhető egy lapon, a játékmenetét tekintve pedig még jóval meg is haladja azt. Irtó klassz középkori figurák korhű jelmezekben csillogó szablyákkal püfölik egymást – mi lehet ennél jobb? A grafika láttán először azt is hittem, hogy csak 2D-s sprite-okat mozgat a gép – mint a Killer Instinct-ben – ám miután a kamera néhányszor elmozdult oldal irányba, rá kellett döbbennem, hogy full 3D az egész. A Mace úgy érzem egy újabb nagy lépés a verekedős játékok történelmében: a Tekken-től és követőitől eltérően ez a játék már nem csak grafikailag, hanem az akciót tekintve is térben játszódik. A csapások elől kitérhetünk oldalra is, oszlopok, tárgyak között csattognak a kardok, hőseink néhány lépcsőt fel is ugorhatnak, vízben gázolhatnak, minek hatására a győzelem már nem csak a kombókon múlik, hanem a taktikai fogásokon is.



Krisztus után 1300-ban járunk. A sztori – a misztikus körítéstől eltekintve – meglehetősen szokványos. A világ legharcedzettebb harcosai egy varázserejű tárgyért csapnak össze: Asmodeus, az Európát és Ázsiát rettegésben tartó hadúr buzogányára fáj a foguk, ugyanis állítólag ez biztosítja a gonosz vezér hatalmát.



A tizenhat tagot számláló karakterválaszték mindegyik tagja egy-egy igazi egyéniség, egyik története vagy külseje sem erőltetett, a megjelenésük pedig nagyon is jellemzi a hovatartozásukat. Van itt például középkori bajor lovag, bárdokkal felszerelt izmos viking a fagyos északról, csinos, ám halálos Ninja-lány, poraiból (pontosabban csontjaiból) feltámadt keresztes vitéz és pokolból jött rusnya szörnyeteg. A tizenhatból egyébként hat rejtett karakter, kettő pedig főellenség.

A hátterek mindegyike egy-egy "költemény" – a szó szoros értelmében a végletekig tökéletesek. Míg a Hóhér pályáján megkínzott akasztott emberek figyelmeztetnek minket, mi vár a vesztesekre, addig Namira, a közel-keleti hercegnő egy pompázatos kastély tróntermében fogad minket, vörös szőnyegen, szökőkutak között kell megküzdenünk vele. Ráadásul néhány tereptárgy káros lehet az egészségünkre: ilyenek például a kínzókamra működésben lévő eszközei. A készítők – dicséretes módon – nem átallották az N64 képességeit bevetni. A buddhista templomban a lábunk alatti rácsokon keresztül fénynyalábok szűrődnek felfelé, a sivatagban lenyugvó nap egy utolsó sugarát veti felénk, és még sorolhatnám az ilyen effekteket. Arra is gondoltak, hogy emberünk soha ne legyen takarásban, ezért a perspektívát eltakaró tárgyak átlátszóvá válnak. A helyszínek szép nagyok, tulajdonképpen nincs is határ, amin nem szabad túlsétálni. Egy idő után mindig valamilyen falba, vagy valamilyen természetes akadályba fogunk ütközni. Lávába vagy például elektromos árammal teli folyadékba eshetünk, melyektől ugyan nem halunk meg, ám ha nem ugrunk ki belőlük hamarosan, pillanatok alatt elfogy az energiánk.

A különböző küzdőstílusokhoz tartozó mozgásokat nagyon jól visszaadták, mindegyik figura fegyverének megvan a maga erőssége és gyengéje. A hosszú, izzó kard például szinte megközelíthetetlenné teszi Lord Deimos-t, ám némi időbe telik neki meglendíteni. A speckók az adott szereplő egyéniségéhez igazodnak – van mindenféle lézeres és még jó néhány különleges varázslat. Al Rashid, a turbános szerecsen például a sivatag homokjából varázsol forgószelet. A legfontosabbak a kombók, ezekből van néhány általános, de a legtöbbjük karakter specifikus. Természetesen a Mace-ben is előhívhatók kivégzések is, mégpedig valószínűleg a legbrutálisabbak, amivel valaha találkozhattunk. Az említett Al Rashid például éles szablyáival pillanatok alatt darabokra kaszabolja az áldozatát, majd a megcsonkítottan árválkodó lábakba rúg még egy utolsót. A küzdelmek során pedig a vér nem csak hogy kifröccsen a kardcsapások nyomán, de ott is marad a kövezeten.



A hangok is ördögiek, a zombi Sir Dregan orrhangú kárörvendése különösen tetszett – akiben megmártotta a kardját, annak már kevésbé. Mortalos hagyományokhoz híven a küzdelmeket itt is egy klassz mély hang konferálja föl, és a kombókat is ő értékeli. A program ugyebár a Sötét Korszak alcímet viseli, és ezt bizony ki is érdemli. Démoni hangulat árad még a menükből is, hiszen a legyőzött ellenfeleket karóba húzott fejek jelképezik. Egy kicsit csodálom is, hogy a Nintendo engedett egy ilyen játékot megjelenni, no de úgy látszik – szerencsére – változnak az idők.

V.Z.

MACE
THE DARK AGE
MINDENKI MINDENKI ELLEN!





MACE-THE DARK AGE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: CSAK MEMORY PAK-RE

✓ CSODÁLATOSAN KIDOLGOZOTT KOMPLEX HELYSZÍNEK
– KEVÉS AZ EGYSZERŰ KOMBÓ

93%

Grand Theft Auto

Autó tolvajoknak áll a világ! - akár a mai magyar közbiztonságra is vonatkozhatna, de ezt inkább ne firtassuk. Maradjunk csak a videojátékoknál, hiszen megérkezett PlayStation-re a Grand Theft Auto, a DMA már három éve készülő játéka. A játékszoftverek nem kívánatos nevelő hatását hangoztató erkölcscsőszök a nyelvük köszörülésére most egy kiváló célpontot találnak, hiszen a GTA-ban mindent jutalmaznak, ami a valóságban törvényellenes, netán már-már aljasság.

A DMA már régóta fontolgatta ennek a játéknak a megalkotását, oly rég, hogy eredetileg még egy amigás játéknak szánták. Aztán az Amiga gyors hanyatlásának indult, viszont a PC-k játékplatformként is egyre jobban teret hódítottak, szóval úgy döntöttek, átváltanak PC-re. A fejlesztés megindult, s ekkor jött szóba az esetleges PlayStation verzió. Igen ám, csakhogy addigra már a program úgy kinőtte magát, hogy még a Sony saját szakemberei is azt mondták, ezt nem lehet kivitelezni. A PlayStation 2Mbyte memóriája a PC-k 16 megájával szemben elenyésző, márpedig ennek a játéknak pont a – sok memóriát igénylő – hatalmas városok *adják* az alaphangulatát, amelyek tényleg olyan monumentálisak, hogy cseppet sem nehéz bennük eltévedni. A DMA ennek ellenére megcsinálta a csodát.

Három ilyen 3D-s városban kell elnyernünk a megtisztelő "közellenség" titulust: Liberty City-ben, San Andreas-ban és Vice City-ben. A kamera felülről követi hősünket – ahogy gyorsabban haladunk, úgy távolodik a né-zet, ami persze szükséges is, másképp hogyan is tudnánk száguldani egy forgalmas útszakaszon? Négy mindenre kapható gazember közül választhatunk, ám a lényeget tekintve semmi különbség nincs köztük. A maffiafőnökünk megbízásait telefonon kapjuk, a hősünk melletti sárga nyíl először tehát a fülkét mutatja. Kezdetben egyszerű lótifutinak használnak minket, autókat kell megrendelésre lopnunk, esetleg bankrablókat szállítanunk, ám aztán jönnek a húzósabb ügyek is, köztük még gyilkosság is. Például megkérnek minket, vigyünk egy kamiont a rendőrfőnök irodája elé, aminek a rakománya – miután kiszálltunk – rövid időn belül a levegőbe röpíti az egész házat. A kamionnal csínján kell bánni, ha ugyanis túl sokat ütközünk, még a végén idő előtt robban fel. Persze az esetek többségében rendesen fegyverrel, esetleg gázolással kell likvidálni a célpontot, de van olyan is, hogy kapunk egy rádió irányítású kocsit, és azt kell majd a delikvens alatt robbantani. A pusztításért egyébként minden más esetben is kapunk pontot, legyen az akár egy ámokfutó lövöldözés ártatlan gyalogosokra. Fegyvereket – úgy mint pisztolyt vagy géppisztolyt – az út menti ládákból vehetünk fel. A ládák valójában zsákbamacskák, rejtőzhet bennük más extra is, például megnövelt sebesség, vagy golyóálló mellény. Néhol a "Kill Frenzy!" felirat jön ki a dobozból: ilyenkor egy adott idő alatt minél több pusztítást kell végeznünk. Ha elérjük a szükséges mennyiséget, extra dollárok ütik a markunkat.





EGY KIS KITÉRŐ EGY ÚJ RENDSZÁMTÁBLÁÉRT, ÉS MÁRIS "TISZTA" AZ AUTÓ

Amennyiben a gyilkosságoknak szemtanúja is van, esetleg egy bűntényt a rendőrök orra előtt követünk el, a zsaruk nem haboznak ránk akaszkodni. A városban járőröző rendőrök ébersége amúgy vetekszik a valós kollégáikkal, hiszen egy autó ellopására oda se bagóznak, elvégre a törvény jóhiszemű: az illető biztos csak kölcsön vette a járművet. Ráadásul olyan fickókat irányíthatunk, akik az autólopásnál nem bíbelődnek álkulcsok keresésével vagy a zár felfúrásával, egyszerűen megragadják a bent ülő tulaj grabancát, és kipenderítik az aszfaltra. A "kilométeres" limuzintól kezdve az iskolabuszig emberünknek bármilyen járműre megvan a jogosítványa. (Az más kérdés hogy esetleg hamis.) Attól függően, hogy milyen súlyos dolgokat követtünk el, 1-4 rendőr ikon jelenik meg a képernyő tetején, ez jelzi, mennyire keresnek minket. Rendőrgyilkosságért persze hamar megkapjuk a négyes fokozatot, minek hatására már igencsak bekeményítenek a fakabátok: azon túlmenően, hogy leszorítanak minket, a kerületek között szinte áttörhetetlen kordonokat vonnak. Ha kirángatnak minket az autónkból, a rendőrség vendégszeretetét fogjuk élvezni, ellenben ha mondjuk egy golyózápor hatására felrobban a járgányunk, a kórházba kerülünk. Az utóbbi esetben sajnos csökken az életeink száma, melyet kis zöld szám mutat a pénzünk mellett. Amikor már köröznek minket, értelemszerű lenne, hogy túladjunk a járgányon, ám sajnos – elég logikátlanul – ez nem ilyen egyszerű. Ahhoz, hogy újra tiszta lappal indulhassunk vagy be kell fejeznünk a küldetést és leadnunk a kocsit egy garázsba, vagy keresnünk kell egy szerelő műhelyt ("AUTO" feliratú tető), ahol lecserélik a rendszámtáblát és néha még át is festik a járgányt.

A játékmenettel kapcsolatban sajnos akadnak más kifogásolható pontok is. Hiába van ugyanis a nagy szabadság, hogy tök mindegy, hogyan szedjük össze a továbbjutáshoz szükséges pénzt, ha egyszer a legjobb autókért is csak 10-12.000 dollárt fizetnek (az orgazdák kapacitása ráadásul véges), sosem lesz meg az az 1 vagy 2 millió - vagyis érdemesebb maradni a küldetéseknél. A szintenként kb 10-20 küldetés viszont több részfeladatból áll, melyeket könnyű elszúrni. A küldetések egy része ráadásul – a többi teljesítése közben – a személyi hívónkon érkezik, s a szöveg csak egyszer jelenik meg, tehát ennyiből kéne megjegyeznünk, melyik kerületbe érdemes még később visszatérnünk. Szóval nehéz a továbbjutás, menteni pedig majd csak a szintek után lehet.

A játék grafikája tulajdonképpen nem nagy szám, ám a terep nagysága bőven kárpótol ezért minket. A zenék széles skálán mozognak: rap, techno, country beütésű muzsikákat hallhatunk frankón úgy, mintha a kocsik rádiójából szólna. Igaz, a magasvasúton sajnos nem lehet utazni mint PC-n (mert egyáltalán nem jár), ám az ilyen apróságokat leszámítva a PlayStation verzió semmiben sem marad el a PC-stől.

V.Z.



KILAPÍTOTT RENDŐRÖK ÉS ÉGŐ RONCSOK JELZIK, HOGY ITT JÁRTAM



KÖLCSÖN VESZEM EZT A RENDŐR AUTÓT - A GAZDÁJÁNAK MÁR ÚGY SEM KELL



ELKAPTAM EGY TAXIT - PONTOSABBAN EGY TAXIST

GRAND THEFT AUTO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

+ HATALMAS VÁROSOKBAN AUTÓZHATUNK, MELYEKBEN MÉG AZ ÉLET IS ZAJLIK
× NEHÉZ A TOVÁBB JUTÁS

78%

Jómagam nem vagyok híve a klasszikus autóversenyes játékoknak. (Talán azért, mert szerintem egy program soha nem fogja a valódi autóvezetést rendesen szimulálni. Egyszerűen lehetetlen.) Most biztosan sokan felhorkannak, sőt még példákat is tudnának mondani a "tökéletes" autós játékra – mindegy, aki már vezetett kocsit, az tudja miről beszélek. Még szerencse, hogy vannak olyan autós játékok is, amelyben nem magára a vezetésre, hanem valami másra is kell koncentrálni...

AUTO DESTRUCT

It's a deadly road to s...

KÖTELEZŐT KÖ...

A FÉRFI, AKI MINDENÉT ELVESZTETTE

Az AUTO DESTRUCT című játék a legmagasabb ELECTRONIC ARTS színvonalat képviseli, habár sztorija nem újkeletű, számtalan filmben találkozhattunk már hasonlóval. Egy Boon nevű ex-motorversenyző áll a középpontban, aki szemtanúja egy mészárlásnak, ahol felesége és kislánya is odavész. A gyilkosságot egy Lazarus nevű őrült gengszter követi el. Hősünket röviddel ezek után megkeresi egy titokzatos szervezet, akik minden segítséget megadnának ahhoz, hogy a mindenre elszánt pilóta végre hidegre tegye a bűnözőt. Mivel a rendőrség szokás szerint tehetetlen, Boon kezébe veszi az irányítást.



KÖVESD A HELIKOPTERT



VEDD FEL A KIDOBOTT CUCCOKAT



LŐDD LE A SZITAKÖTŐKET

A KEZELÉS

X- Gáz
Négyzet - Fék
Kör - Tüzelés
Háromszög - Nitro gyorsító
R1 - Átváltás a következő fegyverre
L1 - Kamera fel
L2- Kamera le
START - Pause menü, ahol újra tudjuk kezdeni a küldetést (RESTART MISSION), átállíthatjuk a hangokat és az irányítógombokat (OPTIONS), kiléphetünk a főmenübe (QUIT) vagy visszatérhetünk a játékhoz (CONTINUE).
SELECT - Ezzel kapcsoljuk be a térképet, ahol a pillanatnyi feladatunk is olvasható.

A TÉRKÉP

A várostérkép azért hasznos, mert a nagy bejárható terület miatt könnyen el lehet tévedni. Pillanatnyi helyzetünket a lila kereszt mutatja. A piros négyzet a szervizeket jelzi (melyek általában benzinkutaknak vannak álcázva, ide beállva kijavítják a kocsi sérüléseit – ez természetesen pénzbe kerül).

A RADAR

Játék közben a diszpécseren (és a csalhatatlan ösztöneinkön) kívül a radar lesz a segítőtársunk. Ez a bal alsó sarokban látható. A kocsinkat a középső zöld pötty mutatja. A fehér pontok civil járművek, a sárga jelek a felvehető cuccokat jelölik. A piros körök ellenséges járművek. A fehér, sárga és piros jelek csak akkor jelennek meg, ha az adott dolog a közvetlen közelünkben van. A távolabbi célokat a radar kerületén megjelenő nyilak jelzik. A piros itt is ellenséget mutat, a kék barátot (például az irányító helikoptert) a zöld pedig a küldetés következő célállomását (mindig erre kell koncentrálni). A fehér nyíl akkor jelenik meg, ha kevés az energiánk vagy a benzinünk (a legközelebbi garázst mutatja).

A MŰSZERFAL

A műszerfal a kép jobb alsó sarkában van (a négy kör együtt). Itt láthatjuk a pillanatnyi sebességet, az üzemanyagot és a sérüléseink mértékét. Ez alatt, egy fehér keretben vannak a fegyverek (ha már felvettük őket) és a hozzájuk való muníció mennyisége.

A KÜLDETÉSEKRŐL

A játékban egy felfegyverzett, hi-tech autó pilótájaként kell változatos küldetéseket teljesítenünk. Minden megbízatás a Lazarus-ügy körül bonyolódik, a kezdő helyszín pedig San Francisco. A missziók elején és közben egy bemondó rádión keresztül igazít el minket a céljainkról. Itt gondoltak azokra is, akik esetleg nem értik meg a szövegeket elsőre, mert a feladatokat el-

ötször el is olvashatjuk, játék közben pedig a SELECT megnyomásával tekinthetjük meg újra (a további aktuális teendőket a kép felső részén, egy fekete mezőben látjuk).
Az első küldetés egyfajta gyakorlás. Egy helikoptert látunk, amellyel a játék során

UCT

vation.

ÖTTÉL MÁR?

többször is fogunk találkozni - gyakran "ő" vezet majd el az érintett helyekre, itt most valamicske bonuszt hajít le nekünk. Némi kanyargás és kocsipróbálgatás után megkapjuk az első feladatot: menjünk el az egyik garázsba. Kövessük a zöld nyilat, tapogassuk ki az autó érzékeny pontjait. Az állomás egy kerítéssel övezett komplexumon belül van, törjük át a kaput és álljunk be. Ha a ház és az üzemanyagtöltő közé állunk feltankolják a kocsit, ha a sufniba, megjavítják. Ez után egy helikoptert kell követnünk, amely elvezet a parkba, ahol felvehetjük első fegyvereinket. Belekeveredünk egy kisebb konfliktusba is két tankkal, majd el kell vinnünk egy rendőrt a bázisra.

A FELADATOK

Az egymás után következő missziók folyamatosan vezetnek be a játék rejtelmeibe. El kell intéznünk pár gengsztert, meg kell védenünk egy limuzint, fel kell venni fontos tárgyakat, embereket - egy idő után már a gyorsaságunkra is szükség lesz. Találkoznunk kell informátorokkal, rázós ügyleteket kell lebonyolítanunk, hogy csak egy párat említsek.

A FEGYVEREK

Lényegében minden felvehető fegyver mindenki ellen hatásos. Egyedül a helikopterek és a lézertorony kivétel, mert ezekre csak a követőrakétákkal tudunk "hatni". Utunk során gyűjtögessük a dollárokat és az értékeket, mert a javítás súlyos összegekbe kerül.







PÁLYAKÓDOK (csak néhány, kis és nagybetűkkel!)
2-gSHTMfdsZ
3-gSHVfhghd
4-ggJKCkBrs
5-SvKJNgJrf

ÉRTÉKELÉS

Az Auto Destruct grafikája klasszikus értelemben véve nem szép, de baromi látványos. Sajnos eléggé "pixeles" a kép, ami azt jelenti, hogy elég kockásra sikerültek az objektumok, beleértve a kocsikat is (egyszóval mindent, ami a képen van). Ez persze azért van, mert egyébként a gép nem tudná ilyen sebességgel rajzolni a házakat és mozgatni a képet. Ha ettől az apróságtól eltekintünk, akkor viszont nagyon tetszetős a dolog, hiszen a városok óriási méretűek és maximálisan változatosak. Minden utca más és más, különbözőek a fák, a civil kocsik, a járókelők - a házakból meg tényleg annyi fajta van, mint egy valódi városban. Tőlünk függetlenül megy a forgalom, váltanak a lámpák. San Francisco kikötőiben hajók horgonyoznak, a dokkokban hatalmas rakodódaruk ágaskodnak - szó ami szó, tetszetős a környezet. Én néha úgy elbambultam, hogy egy órán keresztül csak keringtem az utcákon mint egy rossz taxisofőr. (Sőt azzal próbálkoztam, hogy hova tudok behajtani és beállni a kocsival és hova nem. Gondoltam hátha találok valami titkos helyet, vagy valamit.) Ezt nagyon pozitív szempontként értékelem, mert irtó kevés olyan játékkal találkozom, amelyben a konkrét feladatokon kívül más érdekes dolgot is lehet "szabadon" csinálni. A rendelkezésre álló fegyverek hangjai egészen élethűek (beleértve a robbanásokat is), teljesen különbözőek egymástól. Nagyon látványosak a tűz és fényhatások, főleg az tetszett, amikor a kocsiban ülve szemünkbe süt a nap. A diszpécser pedig, aki a rádión keresztül utasít minket egészen életszerűen szól. Az Auto Destruct tartalmilag osztályon felüli anyag, de a külseje is megállja a helyét. Az igazi csemegéket kedvelő, tapasztaltabb játékosoknak ajánlom.

AUTO DESTRUCT

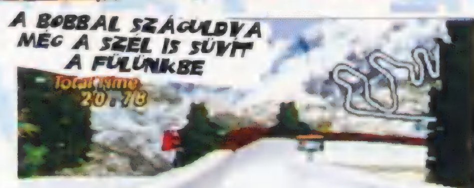
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	
HANG	

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓HATALMAS BEJÁRHATÓ TERÜLET, ÉRDEKES FELADATOK
×PICIT NEHÉZ IRÁNYÍTANI

86%

A BOBBAL SZÁGULDVA MÉG A SZÉL IS SÜVÍT A FÜLÜNKBE



OTTHONÜLŐ SPORTOLÓKNAK!

NAGANO WINTER OLIMPICS '98

Mire e sorokat olvassátok, a '98-as Téli Olimpián valószínűleg már minden sportágban kihirdették a győztest, ám a Konami jóvoltából aki rendelkezik egy N64-gyel, mindezt – vagy legalábbis egy részét – újrajátszhatja. Tizenkét versenyszámban lehet az olimpikonok babérjaira törni, ami bizony nem is lesz olyan könnyű. Az események mindegyike egészen aprólékosan a valósághoz lett idomítva, oly mértékben, hogy szinte tényleg ott érezhetjük magunkat Nagano-ban. Az eredeti lesiklópályák és a bob pálya hűen modellezve lettek, de még a stadion is, ahol a gyorskorcsolya versenyeket rendezték. Tisztára mint az igazi közvetítés: miközben folynak a versenyek a közönség morajlik, az eredményeket pedig hangosbemondó közli. Az emberi mozgások természetesen egytől-egyig digitalizáltak, szóval a látványban nincs hiba, versenytársaknak pedig hívhatjuk a haverokat, hiszen a játékkal négyen egyszerre is lehet versengeni. A téli olimpiák hangulatát eddig még egy játék sem adta vissza igazán – hiszen pár joystick mozdulattal sokkal nehezebb egy síugró ügyességét szimulálni, mint mondjuk egy labdarúgó cseleit – ám a Konaminak úgy érzem a versenyszámok legtöbbjénél sikerült ezt a problémát a lehető legjobban megoldania. Lássuk hát, hogyan! Ha az Olympic módot választjuk, és nem a bajnokságot (Championship) külön próbálhatjuk ki mindegyik számot.



ALPINE SKIING/DOWNHILL - GIANT SLALOM

A Műlesiklásnál és az Óriás műlesiklásnál az irányítás elég evidens: a botkormánnyal dönthetjük be a versenyzőnket, az A gombbal pedig éleseket kanyarodhatunk. Ha egyetlen kaput is kihagyunk, diszkvalifikálnak. A kapukat legalább úgy ki kell számítani mint igazából, azaz minél rövidebbre kell vennünk az utat.

SKI JUMPING/ K=90 - 120 INDIVIDUAL

A síugrásnál kétféle sáncról indulhatunk. Az irányításnál lehet, hogy egy kicsit zavaró a lesiklás során átforduló nézet, tehát a lényeg, hogy mindig úgy vegyük, mintha az irányító előre nézne. Ennek megfelelően az elrugaszkodás után lefelé húzzuk a joyt, ugrásnál pedig hirtelen toljuk fel, végül a levegőben - akár egy repülő szimulátornál - emberünket egyensúlyban tartva minél tovább vitorlázzunk. A leérkezéshez csak az utolsó pillanatban érdemes felkészülni (az A-gombbal), de persze túl későn se jó, különben nagy bukfenc lesz a vége.

FREESTYLE SKIING / AERIALS

Az akrobatikus ugrások talán az egyetlen versenyág, ahol – sajnos – nem igazán mi irányítjuk a dolgokat. A kívánt figurázást előre meg kell határoznunk (tíz ilyen van), s nekünk csupán az A-gomb folyamatos nyomkodásával az ehhez szükséges erő megtermelése a feladatunk. A leérkezés lesz a legnehezebb: rögtön amint a versenyzőnk befejezi a harmadik szaltót, akkor kell egy B-t nyomni.

SNOWBOARD/HALFPIPE - GIANT SLALOM

Elsőként lett hivatalos versenyszám az olimpián a Snowboard, de máris az egyik legnépszerűbb. A HALFPIPE versenyszámban egy hosszú vályú oldalaira felkaptatva – a gördeszkások mintájára – figurákat kell bemutatnunk. A mozdulatsort előre össze kell állítanunk (22 különböző nehézségű figurából válogathatunk össze nyolcat), majd azokat különböző gombkombinációk segítségével realizálnunk kell. Bár ezeket a kombókat a gép mindig időben kiírja, nagyon gyorsnak kell lennünk, hogy még az ugrások előtt bevigyük őket. A snowboardos lesikláshoz gondolom nem kell magyarázat: ugyanaz a lényeg, mint a hagyományos lesiklásnál.

A TÜKÖR SIMA JÉGEN AZ EGÉSZ STADION TÜKRÖZŐDIK



SPEED SKATING / 500 - 1500M

Az 500 illetve 1500 méteres gyorskorcsolyánál mindenen abszolúte a jó ritmuson múlik. Aki valamennyire is ismeri ezt a sportágat, annak gondolom világos, ez mit jelent a gyakorlatban, akinek viszont ez netán új, annak javaslom, lesse el az ellenfél technikáját. A bal és jobb láb lendítését az L és R gombokkal tudjuk elvégezni. Az erőkifejtésünket felül egy kijelző is mutatja, ami azonban szerintem inkább csak zavaró.



A MŰLESIKLÁSNÁL MINDEN MOZDULAT SZÁZADMÁSODPERCEKET JELENTHET

BOBSLEIGH/FOUR-MAN

A négyes bob azt hiszem a legszebb és legszórakoztatóbb része a játéknak. Igazán mulatságos, amikor például az egyik "nehezék" hason csúszva lemarad, amit persze azonnali diszkvalifikálással jutalmaznak. A bobot az A-gomb nyomkodásával tolhatjuk meg, ám arra is kell ügyelnünk, hogy az utasok lendületből ugorjanak be – különben elcsúszhatnak. Felül számok jelzik az embereinket: amikor valamelyik zölden felvillan, akkor lehet ugrani (B-gomb). A bob irányítása már könnyebb dolog, csak néhány kanyarban lehet veszélyesen kisodródni.

LUGE/SINGLE

Sokak szerint az egyik legérdektelenebb sportág a szánkó, ám ha mi magunk csúszhatunk le, lám még ez is izgalmas. A szánkót az L és R gombok felváltott és gyors nyomkodásával lökhetjük be. Az irányítás egy kicsit nehezebb mint a bobnál, ugyanis instabilabb a "járgány", könnyebben nekisodródik a falnak, ami pedig tetemes időveszteséget okoz.

CURLING

A jégkoronghajítás mifelénk nem túlságosan közismert játék. A lényege, hogy minél pontosabban sikerüljön a négy korongot a távoli célba becsúsztatni, és mellesleg az se baj, ha az ellenfél korongjait kiütjük onnan. Először a lökés irányát és erősségét adhatjuk meg, plusz a B-gombbal még azt is, hogy merre csavarjuk. Ezek után a két csapattárs már csak a jég söprésével segíthet (A-gomb nyomkodva). Ha már türelmetlenek vagyunk, a B-gombbal gyorsíthatunk a tempón.



AZ EGYSZERŰ FIGURÁKAT KÖNNYŰ KIVITELEZNI, DE KEVESET IS ÉRNEK

V.Z.

NAGANO WINTER OLIMPICS '98

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE, HANG	A

1-4 JÁTÉKOS

MENTÉS: KIZÁRÓLAG MEMORY PAK-RE

+ KITŰNŐ IRÁNYÍTÁS, IGAZI VERSENYHANGULAT

× A JÁTÉK ELMANTHETNÉ A REKORDOKAT A KÁRTYÁRA IS

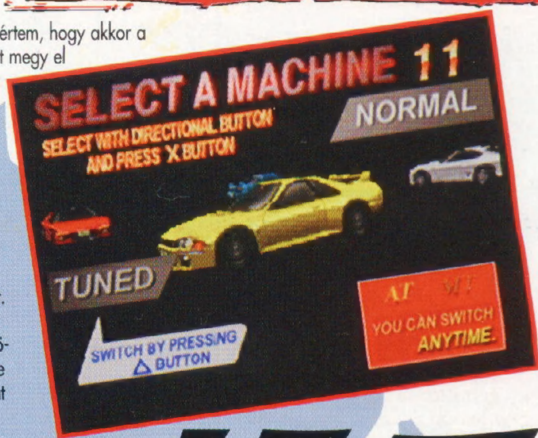
90%

MIDNIGHT RUN

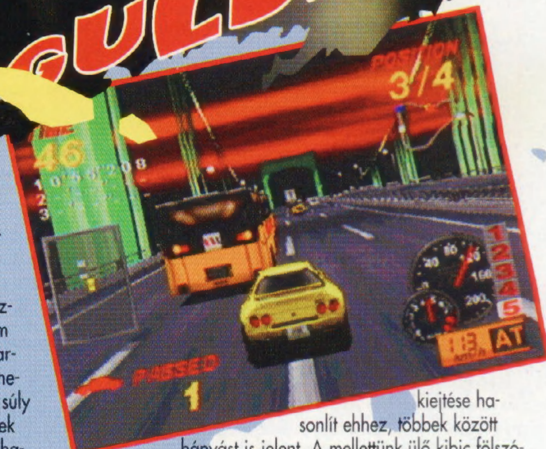
ÉJSZAKAI SZÁGULDÁS!

A játéktermi gépekre írt programjairól híres KONAMI most reményei szerint otthonunkba, a képernyőre hozza a játéktermek varázsát, a MIDNIGHT RUN című autóverseny személyében. Nincs más dolgunk, mint bekapcsolni a konzolt, meg a tévét (lehetőleg nagyképernyőset) és már száguldhatunk is Tokió éjszakai útjain. Ha nem olvastam volna a doboz hátoldalán, hogy Tokió, sohasem jöttem *volna rá (igaz, a helyismere*tem csapnivaló azon a környéken). Bekapcsolás *után* a gyártó cég neve bújik elő a földből nagyon látványosan, talán ez a legjobb rész az egész játékban. Ezután sorra bemutatkoznak az általunk választható autók (mind a négy), majd egy rövid kis bejátszást láthatunk mintegy kedvcsinálóként. A mostanában látható intro-csodákhoz képest mondjuk rövidke a film, de legalább van...Ezalatt végig ott a képernyőn a "PUSH START" felirat az "INSERT COIN" helyén. Az egész stuff olyan, mintha egy játéktermi zsetonzabálót költöztetnénk a tévére. Ez önmagában még nem is lenne baj, ha legalább tökéletesen csinálták volna meg a konverziót. A főmenüben választhatunk a játék azonnali indítása (azoknak akik már ismerik) és az opciók között. Beállíthatjuk szinte fokozatmentesen a nehézséget a könnyű és a nehéz között, átkapcsolhatjuk a zenét mono-ra ha akarjuk, állíthatunk a motorzaj hangerején (ez jól jönne egy "kispolszkiban" is), kívánságunknak megfelelő billentyűzetkiosztást választhatunk négy lehetőség közül. Ha ezek után még a játékot is elindítjuk, kiválaszthatjuk a négy, *szinte* csak színében különböző kocsi közül a szívünknek kedvest. Esetleg választhatjuk a tuningolt változatukat is, már amennyiben tuningot jelent néhány matrica, némi festésbeli eltérés, *meg* légterelők alkalmazása. Mindenesetre lányok előnyben, ők úgyis gyakran választanak a szín alapján maguknak autót. (Akinek nem inge, természetesen ne vegye *magára!) Miután megvan* a versenygép, már csak a megfelelő útvonalat kell megtalálnunk hozzá a bőséges három darabos kínálatból, ami a nehézségi fokozatokat is magában foglalja a fantáziadús könnyű, közepes és nehéz elnevezéssel. Jellemző az elnevezés szavahihetőségére, hogy amíg a nehéz pályán első nekifutásra sikerült a megtisztelő második helyezést elérnem, addig a könnyű és a közepes pályákon sokszor végig sem értem a kiszabott idő alatt és harmadiknál jobb helyre nem sikerült szert tennem. (Négy indulóból nem rossz, mi?) Az irányításhoz nem ajánlanak analóg controllert, igaz valószínűleg az sem segítene rajta. Az ilyen alkotások szoktattak le a játéktermekről még hajdanában, mert ha bedobom a tízest, (régi szép idők amikor még ennyi is elég volt, pedig én még a kétforintossal működő masinákon játszottam a legjobbakat, talán ti nem is emlékeztek olyanra.), szóval szeretek érte kapni valamit. A verseny maga leginkább arra emlékeztet, amikor valaki egy "wartburggal" próbál győzni stabil úttekvésű kocsik ellen. Annyira nem gyenge a dolog, hogy végig padlógázzal menjen, már csak azért is mert akkor a kanyarban elszállunk. Viszont nem értem, hogy akkor a másik három versenyző miért megy el mellettünk úgy, mintha sínen menne. Miközben a mi kocsink sehogyan sem akar úgy menni ahogyan mink szeretnénk, a többiek úgy mennek a kanyar ideális ívén, mintha odaragasztották volna őket. Ha legalább lehetne ketten játszani egymás ellen... De nem lehet. A nehéz pályán legalább az ellenfelek sem bírnak végigsöpörni padlógázzal. Röhej, de szerintem itt lehet a legjobbat kihozni a játékból... Arra emlékeztet, amikor buszt vezettem és leesett a hó. A sok birka amatőr csúszkált össze-vissza, nem bírt többet menni harminc-negyvennél, nekem meg a nagy súly és a nagy kerekek szétnyomták a havat, simán mentem laza hetveneket. (Ez nem csak hetvenkedés, micsoda revans volt a sok szívatásért amikor legyorsultam őket és nem tudtak mit csinálni.) Külön bája az anyagnak, hogy a "TIME EXTENDED" feliratokat (miután átmentünk a "Check Point"-on) olyan szerencsétlenül biggyeszti az orrunk elé, hogy véletlenül se lássuk tőle az előttünk lévőt, vagy a kanyart. Zene csak időnként szólal meg a verseny alatt egy-egy előzésnél, kanyar előtt vagy közben, de akkor sem nagy szám amikor szól. Van helyette egy női hang, aki föltehetően az anyósülésről dumál bele a dolgunkba. Egyik ilyen megnyilvánulása, amikor nekikoccanunk valakinek, vagy kisodródunk a kanyarban - a fék használatára céloz olyképpen - , hogy azt mondja: "Gimme' a break!". Erről az jut eszembe, amit egy német barátom mondott. A német "brechen" kiejtése hasonlít ehhez, többek között hányást is jelent. A mellettünk ülő kibic fölszólítását akár úgy is érthetjük... Ha így nevelik az utánpótlást már érthető miért nincs japán Forma-1-es világbajnok. A grafika végeredményben jópofa, de nem kell hasra esni tőle. Nincs kizárva, hogy a játéktermi gépeken ez nem rossz játék, de otthonra annyi jobb autóverseny program van.

Gabor a poo









MIDNIGHT RUN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ ÉJSZAKAI VEZETÉS NEM MINDEN JÁTÉKBAN VAN
× KEVÉS, NAGYON KEVÉS...

58%

LEL-TÁR

LETHAL ENFORCERS

playstation



Mióta egyre több és egyre pontosabb PlayStation-ös fénypisztoly van a piacon, a játéktermek után immár a gyerekszobák is fegyverdörgéstől hangosak. A Lethal Enforcers már öreg automatának számít a játéktermekben, sőt már a második része sem egy mai darab, ezért mai szemmel nézve egy kissé talán primitívnek is tűnhet most a PlayStation konverzió. Ezek a játékok anno még a 16 bites korszakban készültek, tehát a képernyőn nem videofilmek peregnek le (mint az American Laser Games játékaiban), hanem egy bedigitalizált háttérre "pakolja" ki az ellenfeleket a gép. A "céltáblák" ugyan valódi emberek képmásai, de közel sem nyújtják azt az élményt, mintha élnének. Az eredeti automata mindkét része megtalálható a CD-n: az első részben zsarukat alakíthatunk, mely során kábítószercsempészeket fülelhetünk le vagy géprablókat tehetünk ártalmatlanná, a második részben pedig a vadnyugatra látogathatunk, ahol veszélyes banditákra, bankrablókra lövöldözhetünk. A két rész technikai megvalósítása majdnem teljesen megegyezik, csupán a cselekmény pergésében tapasztalható némi eltérés. Míg az első részben a helyszínek legtöbbje csak oldal irányba gördül tovább, úgy a második részben "befelé" is haladhatunk a helyiségekbe, amit képváltásokkal oldottak meg. A lényeg azonban mindenhol ugyanaz: valamennyi helyszínen az összes gazfickót likvidálni kell. A munkánkhoz extra fegyvereket is felvehetünk, ilyeneket a vázákból és egyéb hasonló helyekről lőhetünk ki. A programozók már annak idején is interaktív környezetet próbáltak biztosítani, amit a megmaradó golyóinyomokkal és egy csomó szétlőhető tárggyal értek el. Klasszak például a vizeshordók, amelyekbe belelőve víz loccsan ki a lyukon. Érdekesség, hogy mindkét részben található egy-egy üldözéses rész is, természetesen a korhoz illő környezetben autókkal, illetve lóháton. A játékot lehet ketten is játszani: versenghetünk, kiből lesz a járőr, és kiből a detektív, avagy ki lesz a helyettes, és ki a sheriff.

64%



TOSHINDEN 3

playstation



Amikor a PlayStation megjelent és még alig létezett hozzá pár játék, a konzolos verekedős játékok királyának (legalábbis ami a látványt illeti) a Toshinden számított. A 3D-s megjelenítés akkor még az újdonság erejével hatott, s a csodálatot csak fokozta a figurák részletes kidolgozása. A Toshinden "uralkodása" azonban nem sokáig tartott, csak a Tekken megérkeztéig. A játék második része már a közelébe sem ért az elődsikerének, és sajnos most a harmadik részről is csak annyit tudunk mondani, hogy csupán a Tekken 2 egy silány utánzatát sikerült összehozni. Muszáj volt ugyebár haladni a korral, ezért az alapban választható harcosok számát ezúttal 14-ben állapították meg, és - a Tekken 2 mintájára - ehhez még hozzájön ugyanennyi "iker" karakter, akik normál szereplők győzelme után lesznek választhatók. A karakterek között alig akad, akire úgy igazán ráizgulhatnánk, mindegyik csupa jellegtelen alak. Ott van például Ten Count, aki úgy néz ki, mintha Jacko lépett volna elő a Moonwalkerből - és ez még a fantáziadúsabbak közé tartozik. Még a régi figurákat is sikerült elszúrni: hajdanán Sofiát megválasztották a legszexisebb PlayStation-ös karakternek, ma azonban erre kevés esélye lenne. A mozgások szánalmasak, csupa irreális mozdulatból, görcsös ütésekből és rúgásokból áll az akció, no meg a csicsás, csillogó-villogó speckókból. Megmaradt a második részből az "overdrive" mozdulat, amit a támadó gombok egyszerre való lenyomásával hívhatunk elő. Elhagyták a meneteket, ellenben mindkét fél dupla mennyiségű energiát kapott, minek hatására unalmasan hosszúra nyúlik egy-egy küzdelem. Újdonság, hogy nem lehet kiesni a küzdőtérről, mindenütt falak veszik körül a harcosokat. Egyszer szürke falak, másszor rácsos falak - vagyis a hátterek is nagyon "sokszínűek". A kamerakezelés pedig túlságosan szabados, van úgy, hogy az ellenség háta mögül kéne kitalálnunk, mit is csináljunk.

43%



LOST VIKINGS 2

playstation



Az egykoron elveszett vikingek visszatértek, de csak azért, hogy újra elvesszenek. Akik a 16 bites konzolokról nyergeltek át a PlayStation-re, már találkozhattak ezzel a három vikinggel: a játék első részében Erik, Baleog és Olaf egy gonosz földönkívüli lény börtönéből menekült. Azonban hiába szabadítottuk ki őket, a gaz Tomator most ismét a nyomukra akadt, és már fel is zsuppolta őket az egyik űrhajójára. Még tiszta szerencse, hogy Tomator számítógépes rendszere csak annyira volt működőképes mint a Windows 95: egy rendszerhiba folytán az őrrobotja darabjaira robbant, hőseink pedig szabadon kószálhattak a hajón. Akár vissza is térhettek volna a Földre, ám a kotnyeles Olaf egy olyan kart húzott meg, amit nem kellett volna... Hőseink elkeveredtek az idő és tér síkjain, és végül Transsylvaniában, egy vasorrú bába üstje mellett kötöttek ki. A hazajutás így hát ismét macerás: vikingjeinknek újabb 31 különféle veszélyekkel, akadályokkal teli szinten kell átjutniuk. Az elődhöz képest a hátterek szebben megrajzoltak és hőseink is pofásabbak, ám a játékmenet maradt a régi: embereinknek egymást segítve kell a pályák végéig eljutniuk. A pályák kijáratát a boszorkány - teleportként funkcionáló - üstje jelenti. Mindhárom viking eltérő tulajdonságokkal rendelkezik: Erik a gyorsaságáról híres, Baleog-nak hamar eljár a keze, végül Olaf hármójuk közül a legtestesebb. A második részben - a felrobbant robot alkatrészeinek köszönhetően - vikingjeink új dolgokra is képesek: Erik extra méretűt tud ugrani, Baleog egy buzogánnyal rendelkezik, Olafnak pedig megvan az a különös képessége, hogy egészen apróra össze tud összezsugorodni. A kalandozások során hőseink két új szereplővel is gyarapodnak: néha átvehetjük Fang, a farkas és Scorch, a sárkány irányítását is. A játék kisebb részt az ügyességünket, nagyobb részt a logikánkat veszi igénybe, tehát inkább az intellektuális játékok kedvelőinek okoz örömet.

80%



F1 POLE POSITION

nintendo 64



Már épp itt volt az ideje, hogy egy valamire való Forma 1-es szimuláció a N64-re is megjelenjen. Az F1 Pole Position - egy hivatalos FIA kiadványhoz méltóan - tartalmazza valamennyi hivatalos pályát, és Villeneuve-öt kivéve (akinek a neve jogi problémák miatt nem szerepel) az összes versenyzőt. Amennyiben rendes, Föld körüli Grand Prix-n indulunk, változó időjárási tényezők mellett (napsütés, köd, eső) végig játszhatjuk a teljes éves szezont - rendesen ahogy kell, időmérő edzésekkel, stb. A Grand Prix-n kívül választható egy ún. csata üzemmód is, ahol szabadon választott pályán, tetszőlegesen összeválogatott ellenfelek ellen versenyezhetünk - ilyenkor az időjárást is mi határozhatjuk meg. Végül van még egy Time Trials opció is, ahol egyszerűen csak időre futhatunk köröket. Az autónk különféle paraméterein minden verseny előtt mi magunk állítgathatunk, ízlésünk szerint változtathatunk a kormányzáson, a gumik típusán, a váltó hatásfokán, a fékeken, a felfüggesztéseken és a terelő szárnyakon. A különböző alkatrészek egyébként a verseny közben sérülnek, elhasználódnak, úgyhogy néha muszáj a bokszba kiállnunk, főként mert az üzemanyag is fogy.

Az F1 Pole Position azt hiszem mindezek ellenére nem lesz az F1 rajongók kedvence, ugyanis az irányítás nem éppen valósághű, inkább játéktermi típusú. Sajnos a pályák kidolgozása sem túl nagy szám, a versenyek környezete és az épületek csak úgy nagyjából hasonlítanak a valósághoz, a kanyarok kissé szögletesek, a házak jellegtelenek, ráadásul mindezt elég későn rajzolja ki a gép, néhány házfal a szemünk előtt villan fel - egy 64 bites géptől igazán többet várna az ember. A legnagyobb hiba ráadásul még hátra van: nincs két játékos üzemmód.

68%



MEGA DRIVE

	Fogy. ár	Akciós ár
BELLES QUEST	7990.-	
NFL 94 FOOTBALL	5990.-	
ONSLAUGHT	6990.-	
OUTRUNNERS	5990.-	
SOCKET	7990.-	
WIMBLEDON TENNIS	5990.-	

PAL CARTRIDGE.OK

AERO THE ACROBAT	5990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BUBBLE & SQUEAK	5990.-	
CASTLEVANIA	7990.-	
CHESTER CHEETAH	5990.-	
DRAGON'S REVENGE	7990.-	
DYNAMITE HEADY	9990.-	
ECCO THE DOLPHIN	7990.-	
EX MUTANTS	6990.-	
FIFA 98	13990.-	
GARFIELD COUGHT IN THE ACT	9990.-	
INC. CRASH DUMMIES	7990.-	
LAND STALKER	8990.-	
LIGHT CRUSADER	6990.-	
LION KING	9990.-	
NBA JAM TE	9990.-	
OTTIFANTS	8990.-	
REAL MONSTERS	7990.-	
SMURFS 2	11990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.-	9990.-
STAR TREK :DEEP SPACE NINE	12990.-	7990.-
STREETS OF RAGE II	9990.-	
SUB TERRANEA	8990.-	
TAZ ESCAPE FROM MARS	9990.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	7990.-	
VECTORMAN	9990.-	
XMEN2	9990.-	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-	

SNES

	Fogy. ár	Akciós ár
BEST OF THE BEST C.K.	6990.-	
CRAZY CHASE	5990.-	
D FORCE	5990.-	
DOUBLE DRAGON V	9990.-	
F ZERO	5990.-	
FIRE POWER 2000	5990.-	
HARLEY'S ADVENTURE	5990.-	
HOLE IN 1 GOLF	5990.-	
KENDO RAGE	5990.-	
PHALANX	5990.-	
PUSH OVER	3590.-	
UNTOUCHABLES	5990.-	
X KALIBER 2097	8990.-	

PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	11990.-	
ASTERIX & OBELIX	12990.-	
BIG SKY TROOPER	11990.-	7990.-
BOOGERMAN	12990.-	
FIFA 98	14990.-	
KIRBY FUNPACK	14990.-	
LION KING	9990.-	
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9990.-	
PRIMAL RAGE	9990.-	
REAL MONSTERS	9990.-	
REVOLUTION X	12990.-	9990.-
SMURFS	11990.-	
SUPER MARIO WORLD	9990.-	
SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI ISL.	14990.-	
WEAPONLORD	12990.-	9990.-

GAME BOY

	Fogy. ár	Akciós ár
GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	HIVJ	
ADVENTURE ISLAND	6990.-	
ALADDIN	6990.-	
ANIMANIACS	6990.-	
ASTERIX	6990.-	
ASTERIX & OBELIX	7990.-	
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-	
BUGS BUNNY 2	6990.-	
CHASE HQ	6990.-	
CONTRA ALIEN WARS	6990.-	
DAFFY DUCK	6990.-	
DENNIS THE MENACE	6990.-	
DESERT STRIKE	6990.-	
DONKEY KONG	6990.-	
DONKEY KONG LAND	6990.-	
DONKEY KONG LAND 2	6990.-	
DUCK TALES	6990.-	
FIST OF THE NORTHSTAR	5990.-	
GREMLINS 2	6990.-	
HUNCHBACK OF NOTREDAMME	9990.-	
IRONMAN XO MANOWAR	6990.-	
JUNGLE BOOK	6990.-	
JURASSIC PARK	6990.-	
KILLER INSTICT	6990.-	
KIRBY S DREAMLAND	6990.-	
KIRBY S PINBALL LAND	5990.-	
LION KING	6990.-	
LOONEY TUNES	6990.-	
LUCKY LUKE	6990.-	
MICRO MACHINES	6990.-	
NIGEL MANSELL WORLD CH.	6990.-	
PINBALL DELUXE	6990.-	
PINBALL MANIA	5990.-	
PRIMAL RAGE	6990.-	
ROAD RASH	6990.-	
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-	
SMURFS	6990.-	
SMURFS 2	7990.-	
SMURFS NIGHTMARE	7990.-	
SPEEDY GONZALES	6990.-	
STAR WARS	6990.-	
STREET RACER	6990.-	
SUPER BATTLE TANK	6990.-	
SUPER HUNCHBACK	6990.-	
TARZAN	6990.-	
TAZ MANIA	6990.-	
TETRIS 2	5990.-	
TRUE LIES	6990.-	
WARIO LAND	6990.-	
WATER WORLD	6990.-	
WORMS	7990.-	
WWF RAW	5990.-	

GAME GEAR

	Fogy. ár	Akciós ár
MEGA MAN	7990.-	4990.-
WIZARD PINBALL	8990.-	4990.-
WWF RAW	5990.-	3990.-

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszoneladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékainkat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghírdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért. Telefon: 1295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

AZ 576 KByte AZ EA A Virgin INTERACTIVE entertainment AZ ocean A MICROPROSE ÉS AZ INFOGRAMES HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.......................példányban

Megrendelő neve:...

Címe:..

..

Irányítószám:..

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!



576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!







A hely, ahol játszva vásárolhatsz:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

576 KBYTE A PÓLUSBAN IS!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)





